免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.157

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年6月6日

页数：196页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”


掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.157
专题企划
掌机并不年轻
漫图戏说掌机史
攻略透解
第2次机战Z 破界篇
PSP
Persona2 罪
PSP
走近业界
寺田贵信访谈
人生与《机战》同在
"玉置成实×下川美娜 广州演唱会"
现场回放&独家专访
全新大作
前线狙击！
NDS
塞尔达传说 时之笛3D
怪物猎人日记
PSP
暖洋洋的艾鲁村

北通 BETOP

优雅的张扬

CHINA TREND 北通

中國風 BETOP

GRACEFUL

PSP3000/2000/1000类





EVA包(水墨星辰黑)
BTP-5345



EVA包(青花蓝)
BTP-5345



EVA包(朱砂水墨红)
BTP-5345

PSP3000/2000类



晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355F



晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355F

PSP3000类



硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325F



硅胶套(水墨青花蓝)
BTP-5325F



硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325F



硅胶套(青花蓝)
BTP-5325F



购买北通中国风系列产品均**赠价值28元**镜头腕绳手绳一条

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

广州市品众电子科技有限公司

本辑特别关注



与生俱来的罪，或许还未被原谅

系统解说
剧情流程
全地图迷宫攻略

攻略透解
P113

Persona2 罪 PSP

卷首语

“千万不要把网络媒体当作平面媒体的死敌，反而要利用网络、吸收网络，并做出与网络不同的东西。网络化是不可逆转的趋势，一定要认清形势。一味排斥网络才是把自己逼向绝路。”——入职前某位前辈的一席话让我至今仍在思索，个人以为国内的游戏媒体只是尚未找到突破瓶颈的方法，这在某种程度上与当前日本的游戏产业有些相像。走出泥泞需要所有人的努力，不单单是编辑，还包括手捧书刊的读者——你。相信终有一天，平媒会破茧而出，幻化成全新的形态。

苍穹

CONTENTS

掌机王SP VOL.157

口袋光环 VOL.157

本辑光盘影像可登录以下网址观看
http://www.tudou.com/programs/view/95SSBYLYRDo/
密码：D553HHSN62



封面画师：MILK
封面设计：咕噜

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年5月第一版
印　　次：2011年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年5月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-649-6

掌机情报站

黄金眼

专题企划

走近业界

前线狙击

新作拼盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏一品轩

攻略透解

玩转3DS

玩转PSP

市场动态

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

NDS

PSP

3DS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
NGP	PSP后续机种暂名，SCE公司出品

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 Fami通Awards 2010奖项公布，大奖花落《MHP3》



2010年度的“Fami通Awards”于今年4月22日揭晓了获奖情况。“Fami通Awards”是由日本最具权威性的电视游戏杂志《Fami通》的发行公司EnterBrain举办的游戏奖项，每年举办一次，用来表彰那些在一年中发售的优秀游戏，各个子奖项的获奖结果均由玩家们的投票来决定。2010年度的“Fami通Awards”统计的是发售于2010年1月1日至2010年12月31日期间，除却了廉价版和限定版之外的新游戏。2010年度大奖由去年12月1日发售的怪物级大作《怪物猎人 携带版 3rd》力压《口袋妖怪 黑·白》摘得，游戏发售之后获得了大批玩家的支持，轻松创造了超过400万的销量，在社会上引起了巨大的话题。

与往年不同的是，2010年度的“Fami通Awards”增设了表彰声优的奖项“角色语音奖”（キャクターボイス赏），樱井孝宏、杉田智和、坂本真绫、藤田咲等人气声优凭借在游戏中的出色演出拿下了奖项。另外在颁奖仪式中，EnterBrain还宣布了以支援东日本大地震中受灾地区为目的的慈善节目，具体内容将在日后详细发表。

2010年度“Fami通Awards”各奖项的具体获奖情况如下：

大 奖		
名 称	厂 商	发售日
怪物猎人 携带版 3rd（PSP）	Capcom	2010年12月1日

创新大奖		
名 称	厂 商	发售日
暴雨（PS3）	SCEJ	2010年2月18日

特别奖 最卖座大奖		
名 称	厂 商	发售日
口袋妖怪 黑·白（NDS）	Pokemon	2010年9月18日

MVP·最优秀角色奖·最优秀游戏厂商奖	
MVP	小岛秀夫监督（株式会社Konami数码娱乐）
最优秀游戏厂商	株式会社Capcom
最优秀游戏角色奖	艾鲁（《怪物猎人 携带版 3rd》）





原创新作大奖		
名 称	厂 商	发售日
幽灵诡计（NDS）	Capcom	2010年6月19日
口若悬河 希望学园与绝望高中生（PSP）	Spike	2010年11月25日
二之国 漆黑的魔导士（NDS）	Level-5	2010年12月9日

角色语音奖	
男性角色语音奖	女性角色语音奖
樱井孝宏（所属株式会社81 Produce）	坂本真绫（所属株式会社Fortunerest）
杉田智和（所属株式会社Atomic Monkey）	藤田咲（所属株式会社Arts Vision）

优秀奖		
名称	厂商	发售日
王国之心 梦中诞生（PSP）	Square Enix	2010年1月9日
GT赛车5（PS3）	SCEJ	2010年11月25日
噬神者 爆裂（PSP）	NBGI	2010年10月28日
超级马里奥银河2（Wii）	Nintendo	2010年5月27日
异度之刃（Wii）	Nintendo	2010年6月10日
圣恩传说F（PS3）	NBGI	2010年12月2日
勇者斗恶龙 怪兽统领者2（NDS）	Square Enix	2010年4月28日
口袋妖怪 黑·白（NDS）	Pokemon	2010年9月18日
潜龙谍影 和平行者（PSP）	Konami	2010年4月29日
深爱+（NDS）	Konami	2010年6月24日
如龙4 传说的继承者（PS3）	SEGA	2010年3月18日
荒野大镖客（PS3/Xbox 360）	Rockstar Games	2010年10月7日



7700万PSN用户资料遭泄漏，索尼无奈关闭PSN服务

索尼集团旗下的美国索尼电机在当地时间4月26宣布，由于有人非法侵入PSN（PlayStation Network）服务器，从4月19日开始用户的个人信息开始流出，使得大约7700万PSN注册用户的个人信息遭到泄漏。这一消息公布之后，顿时在全球引起 染大波，甚至惊动了美国参议员，索尼股价应势大跌。

此次遭泄漏的信息包括用户姓名、住址、邮件、生日、用户名、密码和登录情报等。索尼电机表示，虽然现在还没有确凿证据证明用户的信用卡信息也遭到了泄漏，但是不排除这种可能性。在发现用户的个人信息遭到窃取之后，索尼方面立即停止了PSN服务，因此才会出现玩家们从4月21日下午开始一直无法成功登录PSN的情况。目前，索尼方面已经委托专业的情报安全机构对本次事件进行调查，并承诺今后将进一步加强系统的安全性。同时，索尼还通过邮件给每一位PSN用户发出了重要通知并致以歉意，在通知中提醒用户不要相信任何以索尼名义向用户索取个人信息的电话或邮件，如遇相关问题应立即举报。索尼也强烈建议用户，一旦PSN恢复，最好能够立即更换登陆密码。而如果有其他场合与用户PSN的账号ID和密码相同的，也强烈建议改掉。



在发布用户资料遭泄漏消息的当日，索尼表示大约一个礼拜之后会恢复PSN的部门功能。截止本次《掌机王SP》截稿，PSN服务仍未重新开启。

4月20日 SCEJ正式宣布停止PSP go的生产和出货，今后将仅销售市面上的存货，这意味着当这部分存货消化掉后，PSP go将彻底退出市场。PSP go于2009年11月1日首发，由于废弃了UMD光驱、采用纯数字下载这种太过超前的游戏配给方式，使得主机推出后一直没有得到良好的市场反响。PSP go首发售价为26800日元，在发售大约一年后的2010年10月26日降价为16800日元。发售约一年半之后的2011年4月20日，PSP go终于宣布彻底失败。



EVENT 事件

任天堂2010财年财报公开，营业利润直降超五成

任天堂于今年4月25日发布了2010财年（2010年4月1日～2011年3月31日）的财务决算情况。在本财年中，为纪念《超级马里奥兄弟》诞生25周年所发售的各作品、《口袋妖怪　黑·白》等在日本国内外都创造了不错的销量，《超级马里奥银河2》、《Wii Party》等热门作品，甚至3DS的销售情况也十分理想。

但是从总体来看，这些均未能挽回任天堂在上一财年的颓势。NDS和Wii在硬件销售情况方面均比上一年度有着较为明显的下降。上一财年任天堂共卖出1752万台NDS系列主机，相比前年的2711万台减少了959万台；Wii销量为1508万台，相比前年的2053万台下降了545万台；3DS硬件销量为361万台，离原本目标的450万台还有一定差距。软件方面，上一财年任天堂共卖出NDS系列软件1亿2098万套（前年为1亿5159万套），卖出Wii软件1亿7126万套（前年为1亿9181万套）。而在财年末发售的3DS则卖出了943万套软件，比目标的1500万套仍有557万套的差距。

由于日元汇率持续走高，以及NDS系列主机价格的下调，2010财年任天堂的营业额相比前年下降了29.3%，为1兆143亿日元，其中海外营业额占了83.4%的比重；营业利润1710亿日元，相比前年下降了52%，加上由外币资产在评价换算后所产生的494亿日元的汇率损失，导致经常利益为1281亿日元，相比前年下降了64.8%；纯利润776亿日元，相比去年同期下降66.1%。总资产减少1266亿日元，为1兆6324亿日元；负债减少719亿日元，达3524亿日元；纯资产减少547亿日元，为1兆2818亿日元。现金流减少2069亿日元，为7234亿日元。

任天堂同时发布了下一财年（2011）的业绩目标，其中营业额目标1兆1000亿日元、营业利润目标1750亿日元、经常利润目标1850亿日元，当期纯利润目标1100亿日元。在具体的软硬件销量方面，下一财年NDS系列硬件销售目标1100万台、软件销售目标为6700万套；3DS硬件销售目标1600万台、软件销售目标6200万套；Wii硬件销售目标1300万台、软件销售目标1亿2000万套。任天堂表示，东日本地震所带来的日本国内消费需求的低下将增加下一财年业绩的不确定性，但是公司将与各游戏厂商一起继续积极地推出软件，另一方面，公司也将展开以任天堂eShop为首的网络服务，致力于3DS的真正普及。而关于NDS和Wii，任天堂也表示下一财年将准备《塞尔达　天空之剑》（Wii）等新作以及长卖软件群，寄望于在仍未持有硬件的人群中进一步普及。

同日任天堂还正式公布了Wii的后续主机将在2012年发售的消息，这台主机将在今年的E3上提供可试玩展示。而任天堂发布的2011财年业绩预想中并未包含这台主机发售所带来的影响。

任天堂公布财报次日的4月26日，股价跌破2万日元，下跌到1万9330日元，这也是自2006年7月以来，任天堂的股价时隔4年零9个月后再次跌破2万日元。这与任天堂在上一财年的表现令人失望有着很大的关系。

4月21日

Capcom宣布PSP平台的“《战国BASARA》系列”最新作《战国BASARA　群雄编年史》的发售日为今年7月21日，售价为4800日元。这次Capcom将与SEGA合作，游戏的预约特典是可用于SEGA著名街机卡片游戏《战国大战》的真田幸村特制PR卡，玩家使用后可令《战国BASARA》中的真田幸村在《战国大战》中登场。如果玩家在Capcom的官方购物网站e-Capcom订购游戏，还可获得和风PSP收纳包作为限定特典。另外，游戏的主题歌将依然由系列玩家所熟悉的T.M.Revolution来提供，曲名为《FLAGS》。







5pb.将与Dwango旗下的AG-ONE合并

根据日本方面4月21日的消息，曾经推出过“《秋之回忆》系列”、《斯坦因之门》等众多 炙人口的Galgame、文字AVG的日本公司5pb.，将于今年6月1日与Dwango旗下的动画游戏公司AG-ONE进行合并。预计于今年5月13日召开的两家公司的股东大会上得到正式认可之后，合并就将正式生效。

根据官方发布的申明显示，在合并之后，5pb.的权利义务将全部由AG-ONE来继承，这意味着5pb.实质上已经解散。而实际上在去年，AG-ONE就已经对5pb.展开了资本提携，吸收了5pb.的部分股份。两家公司在今年6月1日合并之后，将以新公司株式会社MAGES.的名义来展开业务，其中原5pb.的社长志仓千代丸将担任新公司的社长，AG-ONE的社长中西孝将担任副社长。而在合并之后5pb.、AG-ONE双方的品牌仍将继续维持。



4月22日 SEGA和任天堂在携手推出《马里奥与索尼克 携手北京奥运会》和《马里奥与索尼克 携手温哥华冬奥会》之后，宣布将再度联手推出系列第三作《马里奥与索尼克 携手伦敦奥运会》（暂名）以纪念明年夏季在英国伦敦举行的奥运会，平台为Wii和3DS。游戏将与前两作一样，欧美地区由SEGA发行，日本则交由任天堂发行。截止去年年底，系列前两作（Wii和NDS）在全球的累计销量已经超过了1900万套。

4月26日 原本预定5月19日发售的3DS版《深渊传说》由于某些原因发售日延期为未定，本日，NBGI终于宣布了游戏延期后新的发售日期。新的发售日为今年6月30日，售价则依然为6090日元不变。《深渊传说》最早在PS2平台发售，作为“《传说》系列”十周年作品曾获得优异的销量和评价，后来还被改编成动画。3DS版将在原作的基础上加入对应3D立体显示等新要素。



4月27日 MMV宣布了PSP平台的原创RPG作品《圣骑战史》（グランナイツヒストリー）的发售日期，游戏将在今年9月1日发售，价格为5229日元。《圣骑战史》是由MMV和Vanilla Ware继Wii平台的《胧村正》之后，联手打造的第二款作品。游戏依然维持了Vanilla Ware作品一贯的唯美2D画面，游戏类型则变为了传统的RPG。在宣布发售日的同时，厂商还在游戏的官网公布了游戏的片头动画，供对本作感兴趣的玩家先睹为快。



4月28日 Atlus公布了一款NDS平台的原创RPG《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》（ノーラと刻の工房 霧の森の魔女）。游戏将由人气RPG“《世界树迷宫》系列”的开发小组和“《工作室》系列”早期作品的开发人员共同参与制作，游戏人设则由“《世界树迷宫》系列”的画师日向悠二担当。在游戏中，玩家要操作持有特殊能力“导刻术”的少女诺拉，通过与人们的交流以及冒险来获得成长。当玩家使用导刻术完成人们的委托时，就会加深与他们之间的关系。本作将于今年7月21日发售，售价为6279日元。



4月28日 Atlus宣布昔日PS2平台的知名RPG作品《梦幻骑士Ⅳ》将于今年夏季移植PSP平台，这也是系列继初代移植之后第二次在PSP平台登场。游戏将在原作基础上大幅进化，除了将加入由系列画师漆原智志全新绘制的新角色之外，还将加入新的剧情和 事件等。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

3 Display Screens

近日任天堂的财报发布会有三大要点：其一，3DS销量361万；其二，任天堂营业利润再度腰斩，经过连番跳水，已降至7年来最低点；其三，Wii2确定将于E3展公开。这三条都不是什么好消息，3DS的400万目标落空是意料之中，361万台这个数字都很有疑问。虽然任天堂一向公布的是销量而不是出货量，但根据第三方统计机构的一些零星数据，实在很难相加出361万的实际销量。按照第三方数据，3DS在欧美发售一周实际销售量应该都只有几十万，加上日本的总计80余万，如何得出361万的数字?

其实不管有没有实销361万，3DS的销量确实都不算低，它用不到一个月的时间完成了当年PS3半年的销量。英国Eurogamer根据其获得的情报推测，每台3DS的利润可能高达100英镑，为未来任天堂的利润回升创造了良好的基础。3DS真正的不利因素产生自任天堂过高的期望值与现实之间的反差，出货量高于需求量以致出现积压、折价促销等负面报道，岩田聪也承认3DS暂时陷入苦战，期待年末商战恢复元气。

岩田聪的目标是实现V字型反弹，除了3DS外，还有被视为救命草的Wii2——也就是传闻中的“咖啡厅计划”。本来有新主机公布应该是个利好消息，但至少根据当前的传闻，这款家用机的所谓革新创意却有江郎才尽之嫌。我们大致可将之视为一部超大号的NDS，电视机是上屏幕，“咖啡厅计划”的触摸屏控制器是下屏幕。一会儿抬头看看电视，一会儿低头瞧瞧手柄，如此玩法当真会很新奇、很有趣?自GB发售以来，任天堂对掌机与家用机联动性的追求从未停止，《塞尔达传说 四支剑》等活用联动功能的游戏确实趣味十足。但将成本不菲的掌机变成家用机的标准控制器，让玩家平白无故多掏一份高质量触摸屏的钱——笔者确实看不出这种设计有何正面意义。

如果当前关于咖啡厅计划的传闻属实，那么据称可媲美iPhone4的手柄屏幕加上至少应配备的视频解码芯片、高质量无线视频流媒体数据接收功能都需要不少成本，单个手柄的售价可能要达到千元人民币以上。该产品也将与3DS同室操戈，形成排挤效应。任天堂的家用机用户会把手柄当掌机用，失去购买3DS的动力。而3DS用户可能也不大乐意再花几倍的钱买个超大号的NDS。

从成本角度考虑，如果任天堂直接把Wii2变成一部高性能掌机也许胜算更大，也就是说传闻中的触摸屏手柄就是主机本体，可将画面输出到电视上，将掌机与家用机的功能集于一身，或者再加一根类似于Wii的动作感应条，让玩家接电视玩时也能用另外附带的动作感应手柄玩体感。性能上以略高于NGP、与高清家用机更接近的规格为宜，便于第三方同步移植高清跨平台大作。不过如此以一来与3DS的兄弟相残更加无法避免。也许任天堂想把它那带屏幕的手柄当iPad，把3DS当iPhone，像苹果一样双剑合璧。也许3DS会在任天堂的家用机-掌机联动计划中扮演更主动的角色，也许3DS可以当2P或3P手柄使用，也许号称无线通信功能强大的3DS也可以接收Wii2的游戏画面，实现索尼喊了多年的家电一体化目标。不管怎样，异质的任天堂让我们无法臆测。笔者只希望不要把3DS变成Wii2的手柄，下屏幕与裸眼3D的上屏幕已经让几百万双眼睛疲于应对，我们无法再同时应付高清大电视屏幕。3D已经让我们头昏眼花，如果未来家用机与掌机的结合是三屏幕的“3 Display Screens”，我们的业界将为之天旋地转。

■网上流出的Wii2谍照。



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

大作

且回忆一段遥远的往事……

1996年6月末，被万众期待的任天堂N64正式发售，上海著名的游戏连锁店"次时代"进了据说当时国内第一台主机，摆放在总店大堂展示，慕名而来的玩家成群结队前往观摩欣赏，竟一度将柜台玻璃挤碎。虽然人们对于《超级马里奥64》的游戏品质和惊人图像效果交口称赞，但附带两款首发游戏高达5000多元的天价实在让人望而却步（注：当时上海的平均月工资不过千元左右）。

笔者对于N64期待已久，早就有了首发必入的决断，那日怀揣"重金"亲身体验了《超级马里奥64》后更是坚定了购入的决心，只是对于那款《FAMI通》仅给予了27分平庸评价的《飞翔之翼64》并不感冒，只肯购入《超级马里奥64》一款游戏。店家自然也不愿意无名之作砸在手里，坚持只肯同捆搭卖，两方一时争执不下。

次时代电玩连锁的BOSS李某是当时名闻上海圈内的"奸商"，他独坐在内室观察动静，见笔者虽然争执良久却并未拂袖而去，料定志在必得。此公终于在僵持的关键时候登场，说了番至今想来依然极有见地的话语："所谓的大作不过就是名气比较响亮的作品而已，游戏未必就特别出众。所谓的评分也不过就是几个游戏编辑的个人见解而已，玩家需要亲身去感受才能真正评判游戏的价值！"随即他关机取出《超级马里奥64》，换上了《飞翔之翼64》。又道："'超级玛丽'虽然不错，却已经不合我这种年纪人的口味，倒是你说的这款无名游戏让我沉迷了一个通宵……"李老板亲自演示起了游戏，观其娴熟的操作显然已颇有心得，他向我展示了操纵人力风帆在空中摄影的关卡，特意讲解了活用上旋气流调整飞行高度的技巧。最后又演示了驾驶滑翔机穿越峡谷，击退地面巨型机器人的魄力场景，引得围观者交口赞叹。在其亲力亲为的成功推销下，我心甘情愿地连N64主机一同购入了两款首发游戏，《飞翔之翼64》浸淫的时日并不少于《超级马里奥64》，尤其钟爱飞行摄影这一关卡，该关卡所隐藏的大量美式幽默至今未忘，例如不慎穿越火山口时会被浑身熏黑并发出尖叫。当然，最值得珍藏的还是当时的一番长者教诲，使得素来信奉大作主义的本人深受启示。

在这个信息爆炸的网络时代，舆论的前所未有地传播力成了一柄双刃之剑，财大气粗的商业巨头们利用着资源恣意掌控着消费者的资讯渠道，游戏产业的寡占化趋势愈演愈烈。纵观整个2010年的全球游戏产业，《COD》、《口袋妖怪》和《怪物猎人》等所谓的大作销量迭创新高，然却有更多品质出色的无名游戏被无情排除在大众视野之外，这样的状况对于游戏产业的健全发展并无助益。对于现在一些所谓的资深游戏玩家，其评判游戏的购买价值往往首先取决于是否有名，并未过多考虑其游戏内容的含金量，抑或是否真正符合自身的口味。我们应该庆幸《ICO》和《啪嗒砰》等一些经典小品诞生于索尼这样游戏贵胄之门，否则今时又有多少世人识得如此珠玉哉？

《飞翔之翼64》近日推出了3DS重制版——《飞行胜地》，笔者闻讯四处觅购重温旧梦，然则淘宝多家常时往来的电玩店铺皆以该游戏并非知名大作为由并未进货，几经周折才入手了日版。实际游玩后才发现3DS《飞行胜地》几乎可以算得上是一款全新作品，其在完美继承N64版游戏要素的前提下大幅改良了操作和视角，3D摄影机能的搭载也使得趣味性飞跃提升，只可惜众多媒体多将宣传重心集中在某些所谓的大作上，并未有多少人能留意到这款无印良品。笔者一度也曾经犹豫是否要购入一款早已烂熟于心的冷饭作品，几乎失之交臂！

游戏产业目前正处在两极分化的状态，所谓的少数超大作凭借着强大市场号召力独领风骚，廉价的小品游戏则走薄利多销的迂回路线，越来越多的中型游戏面临失败和消亡的命运，然而真正在四十年光辉岁月中支撑着电子游戏娱乐方式革命的作品大多正是诞生于中型游戏。

在这个产业大变革的前夜，有良识的媒体从业者们应该多多反思自身的责任……



最近编辑部的小编有不少都沉迷于《破界篇》，正值《机战》20周年之际，酷洛洛在本辑"游人望远镜"中"请"来了寺田贵信的周年感言，此外还有稻船敬二的励志文章，希望一些最近心情欠佳的读者看完之后能够恢复干劲！



松本朋幸

Spike游戏制作人，代表作有"《喧哗番长》系列"
现为《猛虎！高校暴力教师》总制作监督

游戏发售日=主人公声优生日

今天《猛虎！高校暴力教师》发售了！

虽然期间遇上许多事情，但看见如今顺利发售真的很高兴。

在为本作发售而高兴之际，原来今天竟然也是饰演尾虎男的声优小西克幸先生的生日！

真是双重喜事！可喜可贺！

所以Spike在这举杯庆祝之际，为前来拜访的小西先生送上充满纪念价值的蛋糕。

感谢小西先生百忙之中抽身前来，同时祝你生日快乐！

已经入手《猛虎！高校暴力教师》的各位，就有请大家今后对本作进行评价吧，十分感谢！

4月21日



酷洛洛：小西克幸还演出过"《KOF》系列"的MAXIMA、《北斗无双》的健次郎、《仙乐传说》的罗伊德等著名角色哦。



■笑容满脸的小西克幸先生。



寺田贵信

NBGI所属，"《超级机器人大战》系列"制作人

今天是《机战》20周年！

大家好，我是寺田。

PSP《第2次机器人大战Z 破界篇》发售已经有一周时间了。

哎？绿川光先生（《机动战士高达W》希罗的声优）你已经通关了？而且希罗的击坠数还超过400台？

我存档的里面最高击坠数的角色也才120台而已（顺带一提，在下走是平均培育路线）。

……咳，换个话题。

本日，4月20日对《机战》来说是一个特别的日子。

理由就是在20年前，第一款《机战》在GB平台上发售了。

而其中，这第一作的第1话"出击！超级机器人"代表着所有的开端。

距离至今已经20年了……。

当时还真的没想到，《机战》这个系列可以如此延续下去。其实当初我们是预定把1995年的SFC《第4次超级机器人大战》作为毕业作品的。



稻船敬二

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长，缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物。离职Capcom后同时加入Comcept与Intercept两个游戏工作室。

被称为不可能的墙

大概是24年前的事情了

当时进入公司（Capcom），首先就碰“壁”了。

“不可能呀，打不倒黄色恶魔（《洛克人》中的BOSS）”。

当时我还是游戏业界的新人，那时候被分配到一款名为《洛克人》的原创游戏中。制作小组只有1位策划、3位角色设计、1位程序员以及1位音效，共6人的制作小组。

虽然角色设计有3位，但真正负责制作人物角色、敌人等工作的只有我一个，其余两名是负责背景的角色设计。

正因为制作小组才这点人，所以游戏的调试（检查游戏BUG的工作）也是我们这6个人的事情。当时我们要根据程序员的完成度，通过游戏来进行测试。

不过测试这部分对于还是新人的我来说，就跟一般玩家玩游戏一样享受。然而这样的稻船，却被一面“打不倒”的“墙”给挡住了。

虽然不太记得，不过想必当时负责策划的前辈肯定很恼火。但相信玩过的朋友都知道，那毫无疑问一款难度很高的游戏（指《洛克人》）。

然而经过一次又一次的挑战，感觉自己不可思议地熟练起来。当自己面对如此难搞的黄色方块，也能轻松躲避的时候，总算通过了。

哎？怎么回事呢？挺简单的嘛。如此反复测试之下，《洛克人》终于完成了。与此同时，自己也掌握了游戏制作人的“基础”。“不可能，这个做不来”这句话就从此在我脑海里消失不见了。

一旦说了不可能，等于在开始前就认输了，即使去尝试也会立即放弃。“做得到”，首先要相信自己做得到。这是我从《洛克人》中得到的“教训”。

仅仅一位角色设计，同时包办玩家角色、BOSS角色乃至杂兵等数十个角色的设计，全部都用点阵图绘画动作，还有数十张宣传海报、封面插图、敌方的命名、标题命名、标题LOGO设计、以及调试。在数月前毕业的学生，二十岁的小子就要一个人扛起这全部的工作，而且是在4到5个月之内。我想当时就算说不可能，相信也不会受到惩罚吧。不过当时自己的感受，我想更多是高兴吧。

因为喜欢做角色设计而选择了这个行业，对我而言这是一个机会。如果说了不可能，这个机会可能会被谁拿走也说不定。因此不如想着去做，仅此而已，自己至今24年依然没有改变。周围的人可能会说“不可能，做不来”。但我并不觉得，也并不见得。

在Capcom当上班族的时代，面对不可能的时候我总是当成一种挑战去突破，当然至今挑战依然持续了。自己独立出来还不足半年，如今进行的项目已经逼近我在Capcom时的数量了。当然这些项目的规模跟Capcom是完全比不上的，但面对这些东西，我会用尽所有能量去完成。从制作人员上看，规模只有我在Capcom时的1/100，就常识而言或许就是我们说的那个不可能。但这些制作人员目前还没说过一句这样的话。

说了不可能就等同于认同自己的弱小。社会上的成功人士有一大堆，但他们可不会说这些话。虽然有点傻，但却深信做得来的人，我就是其中的一个。

要做到“尽可能拼命地做出来”并不容易。

但我还是想说：“觉得做不来的事情绝对要做到！”

4月13日



酷洛洛

每次看见稻船的励志文章，都会有一种冲动：赶稿吧……

但过了几个月后，GB的《第2次超级机器人大战G》又正式出现，并且系列作品也一直延续至今。

我觉得有这样的结果，全靠众多机器人动作的制作人与相关成员，游戏相关制作组，以及对我们强烈鼓励的玩家们。

在此衷心感谢。

好了，老套的话就说到这里吧。

今后我们将会有许多计划展开，所以会努力加油的。同时还请各位支持“《超级机器人大战》系列”。

再次多多指教！

4月21日





酷洛洛

这20年来辛苦了，我们这些大小孩一路走过来，有不少人都要感谢寺田贵信《机战》的陪伴呀。



栏目主持：胧月

本次评价了5款游戏，3DS的《飞行胜地》作为名作之后表现不凡，既出色发挥了3DS的机能，又秉承了任天堂一贯的“乐趣至上”宗旨。《机战 破界篇》画面华丽，出场阵容强大，语音更是拉到绝高的好感度，为本次评分最高的游戏。《Persona2 罪》可谓游戏中的“文艺片”，缺少吸引大众的示好要素，但优秀的剧情很值得RPG爱好者体验。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

飞行胜地



任天堂“《飞行》系列”的第三作，SFC上的首作出自宫本茂和横井军平两位大师之手，而系列前两作的销量尽皆突破了百万大关。

苍穹 任天堂本社对于3DS的机能自然是驾轻就熟，本作很好地秉承了系列的精髓，裸眼3D功能使得游戏在空间感与临场感的表现上也尤为出色。任式游戏“容易入门”的特点依旧，大部分玩家都能轻松上手，数十种任务丰富有趣，不过想要挑战高分却并不简单，需要玩家熟练掌握操作技巧。使用自制的Mii形象能增加玩家在游戏时的代入感，利用拍照功能则能把心仪的风景永久保存，游戏中的收集要素也颇为丰富，在耐玩度方面有一定保障。虽然飞机、滑翔机、火箭腰带的特性和操作感截然不同，不过乘物的种类还是略显单薄了一些。 **8**

总分 24

项目	评价
临场感	★★★★☆
驾驶感	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

酷洛洛 熟悉操作需要一段时间，不过之后就能开启3D景深体验游戏的独有魅力，景深的距离感把握得不错，穿越障碍时带来的临场感新鲜刺激，在3D立体视觉的场景中翱翔飞行可谓乐事。 **8**

胧月 本社做游戏显然更能吃透硬件，画面在画质和风格这两点上都很赞。游戏主旨是“轻松休闲”，跨过低门槛后值得研究的地方也很多，轻度核心咸宜。 **8**

■パイロットウイングス リゾート■卡片■Nintendo■SLG■2011年4月14日■1人■无对应周边

职业野球魂2011



系列对应2011赛季的最新作，收录了12支球队共800多名选手，玩家可从这些队伍中选出自己喜欢的与对手展开激烈的棒球攻防。

乌名 作为Konami每年的棒球游戏例牌，PSP版本作的画面得到了加强实在有点令人意外，特别是人物建模相比前作质量有所提高，和3DS版不相上下。而3DS版的主要看点就是3D演出，再与电视转播风格般的镜头运用相结合，展现出来的临场感相当强，而且也有利于玩家击球时对空间感的把握，这是其他版本所体验不到的。攻守难易度的平衡性相比前作有所变化，主要是因为打击时准星变小后更难瞄准，加之不用强挥球根本飞不远，所以相对地防守方就有优势，很容易就能三振对手，老玩家需要一定的时间去熟悉。 **8**

总分 22

项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★★☆
操作	★★★☆☆

酷洛洛 现场解说配合3D立体视觉，让人犹如置身于棒球赛场上。此外3D景深还可以提高接球时玩家对空间方位的掌握，遗憾的是长时间观看很容易感到疲劳，还是要慎用。 **7**

阿鲁 利用裸眼3D可更好地把握空间感，进行游戏时临场感倍增，击球时颇具魄力。利用邂逅通信交换原创球员的设定也充分利用了3DS的功能。 **7**

■プロ野球スピリッツ2011■UMD／卡片■Konami■SPG■2011年4月14日■1～2人■无对应周边



第2次超级机器人大战Z 破界篇



本作是2008年发售的《超级机器人大战Z》的续篇，以两部曲的形式构成，《破界篇》是其中第一部，收录了《机动战士高达00》、《反叛的鲁鲁修》等新时代的人气动画。

乌冬 最赞的无疑就是战斗动画了，延续了《机战Z》的画面引擎，不仅机体设计精美，动作也很流畅，必杀技的演出更是魄力十足，可以说本作的战斗动画已经达到了目前掌机《机战》作品中的最高水准。系统方面最显著的变动就是取消了前作的小队系统，不过考虑到本作参战作品众多，所以作为补偿加入了副任务系统，让不出击的机师也能得到培养，缩小了每关下来出击机师与非出击机师的能力差距。另外这次的细节方面也做得不错，如读盘速度快、战斗动画能部分跳过，还有战斗准备界面时可使用精神等，操作舒适度让人相当满意。 **9**

总分 26

画面	★★★★★
系统	★★★★☆
操作舒适度	★★★★☆

阿鲁 有语音的《机战》玩起来自然投入感大增，大量作品的加入让人欣喜之余也让选择出战机体时变得更加纠结，期待后篇的剧情补完以及终极必杀技的华丽表现。 **9**

白菜 厚道的参战作品与语音收录已经让人泪流满面了。难度适中，有几话会让人认真思考如何拿熟练度。战斗演出十分具有魄力，带语音的机战就是不一样！ **8**

■第2次スーパーロボット大战Z 破界篇■UMD■NBGI■S・RPG■2011年4月14日■1人■无对应周边

Persona2 罪



阔别12年的重生，游戏以学园为舞台背景，5名主人公在解决市内奇异事件时，直面内心的阴暗面，逐步探寻自我与人生的真相，偿赎曾经犯下的天真之罪。

胧月 如果玩家能坚持到通关，一定能在对本作的认识上经历“始轻→次醉→终狂”的阶段性转变。从《真3》后接触“《女神》系列”的玩家很难对其系统抱有好感，战斗节奏偏慢（其实比PS版已经进步很多了），作成Persona乐趣不足，BOSS战缺乏战术乐趣，没有高难度的隐藏迷宫都是本作令人不满的地方。然而从文艺角度来说，游戏的剧情、叙事手法、角色刻画和引经据典均无可挑剔地可以给上120分，流程中穿插无数容易被忽视的NPC对话，对角色的刻画和世界的补完详尽到褒义的“令人发指”。 **9**

总分 24

剧情	★★★★★
系统	★★★☆☆
研究度	★★★★★

苍穹 “流言操作”极好地结合了剧情与系统。普通Persona的作成比较乏味，FOOL族的作成条件又极为繁杂。打完最终BOSS后没有值得一战的敌人，希望今后的剧场任务能增加挑战性。 **8**

白菜 12年前的不少时髦设定在今天看来已经有些落伍和不亲切，流畅度偏低是本作的最大缺点。各角色厚重而完整的背景让他们宛如活人，大量的神话和心理学要素同样很具吸引力。 **7**

■ペルソナ2 罪■UMD■Atlus■RPG■2011年4月14日■1人■无对应周边

猛虎！高校暴力教师



本作是Spike的又一校园题材作品，讲述了原本在黑道中极有声望的主角因为某个事件变身为高中老师，解决学生们种种烦恼的故事。

阿巴 本作以游戏的方式来表现暴力老师和问题学生的故事，在战斗途中穿插说教，将暴力和老师这两个词完美地结合了起来。游戏的核心在于剧情，本作的剧情非常丰富，每一章都插入了大量的过场，爽快度不亚于观赏一部日剧。除了可完成主线和支线任务外，还可以对学生进行课外指导，游玩网球、柔道、拳击等小游戏，欢乐街的棒球屋和女仆咖啡厅也是很好的娱乐场所，可玩要素非常丰富。本作在战斗方面的打击感和爽快感远超其老前辈“《番长》系列”，但和一线同类游戏相比还有待提高。 **9**

总分 23

耐玩度	★★★★★
剧情	★★★★☆
要素丰富度	★★★★☆

LIKY 非常热血的游戏，也很有《喧哗番长》的风格，不过剧情明显欢乐多了，玩起来很有喜感。虽然打斗手感一般，但画面效果还算不错。 **7**

马修 画面不过不失，“暴力施教”的方式有点怪但却很喜感。打斗时的感觉很不错，各种招式配合起来以及跑动躲闪，让战斗过程非常激烈。 **7**

■ガチトラ！ ～暴れん坊教師 in High School～■UMD■Spike■A・AVG■2011年4月21日■1人■无对应周边



文 酷洛洛

黄金眼评分 23

超级机器人大战L

スーパーロボット大战L

NDS	◆NBGI◆S・RPG◆2010年11月25日◆日版
	◆1人◆5800日元◆无对应周边

游戏时间：65小时以上

在NDS上患得患失的最终章

虽然市面上至今依然可以看见NDSL和NDSi的身影，NBGI也没说今后不会在NDS上推出《机战》，但随着3DS挑起前辈的担子，PSP后面还有个《第2次机战Z 再世篇》（详见《破界篇》限定版附送的游戏盒），我们有理由相信《机战L》已是NDS平台上最后一款《机战》。每当一款主机即将迎来其生命周期的终点时，总会有那么几款让我们留下深刻印象的作品，如果要让酷洛洛为NDS挑上几款，那在下会毫无犹豫地拿起笔，在答卷上用力地写上——《超级机器人大战L》。

“保留实力”的参战阵容

一款《机战》是否受人欢迎，很大程度取决于参战机体，而当时《机战L》的参战作品阵容虽说不上强大，但新加入的《超时空要塞F》、《武装机甲》、《剧场版 新世纪福音战士》（姑且算做新）以及《兽装机攻断空我》也算向FANS们交足功课。这些今年开播的动画作品也能吸引不少新玩家投身钢之魂的行列。说个题外话，当时笔者曾抱怨厂商为何不加入《天元突破》、《反叛的鲁鲁修》、《高达00》这几部超人气作品，尽管这样说有点对不起NDS玩家，但随着全程战斗语音的《破界篇》出现后，多少对NBGI在掌机平台的战略决策表示理解……

尽善而不尽美

本作在机体强化方面也显得更为人性化，5段全改和10段全改的奖励系统，可以让玩家更容易体验到全改机体的乐趣。而一周目时游戏也将10段改造留至后期开放，可以适当减少因玩家集中培育某台机体，造成一机独大的局面。

由于取消了机体强化芯片，本作利用队伍内的机体技能共享来弥补不足，这做法吸引了玩家在组队配搭上的摸索，而且组队对比过去的《机战K》也有所改进，维修机和补给机往往具有不俗的防御技能，如力场（バリア），同样由于队伍技能共享机制，让他们摇身变成了抢手货，通过与主力机体搭档，不但增强主力机在远离舰队时的生存能力，这些维修机体的驾驶员通过主力机一路斩将杀敌，自身也能快速升级。不过个人单位（SU）在本作中依然备受冷落，虽然可以一击攻击多台机体，但由于限制条件较多，且随着同时攻击目标数量增加而攻击减少，想一击



▲比较典型的“主机力+维修机”组合。

多体非实际。不过组合不平衡也导致游戏难度的降低，装甲上升类机体与带バリア补给机体组队后，上场几乎是遇神杀神。另外本作的队伍在编排好后将无法在战场上重新配置，队伍单位一旦选择了脱离就意味着副机体直接退出战场，尽管是为了平衡游戏难度，但副机体可不是GP03D的火药库，可以随便扔到一边就可以当作宇宙垃圾，而且最终也不见得此举能维持得了游戏的难度。总的来说，本作的队伍战斗系统只能称之为“尽善”，而不是“尽美”。

秒杀机台得显常

比较满意的地方

本作战斗动画在各方面都有了很大的进步。战斗全程畅快淋漓，玩家只要拿之前的《机战K》对比一下就能明显感受到差距（果然流畅问题不是因为硬件，而是厂商的态度）。另外值得一提的是厂商在战斗动画制作上的扬长避短。受硬件机能所限影响，似乎只要是NDS上的2D作品，都无法避免马赛克的问题，《机战》自然也不例外。为此NBGI在本作中采用了比较取巧的手法——动画特写。相比前几作的人物插图特写，动画短片会显得更有迫力，不仅让战斗动画的表现变得更加饱满，视觉上显得更“燃”，而且可以大幅减少马赛克的“出镜率”。碇真嗣、明日香和绫波丽共同行动的人物特写，兰花与雪莉露用歌声化作双翼、与VF-25在宇宙炮火中飞舞，战斗动画无非为了让玩家看得更爽，明显《机战L》在这点改进上是成功的。



▲要在NDS上看得顺心，加点动画进去就好了。

一点欲求不满

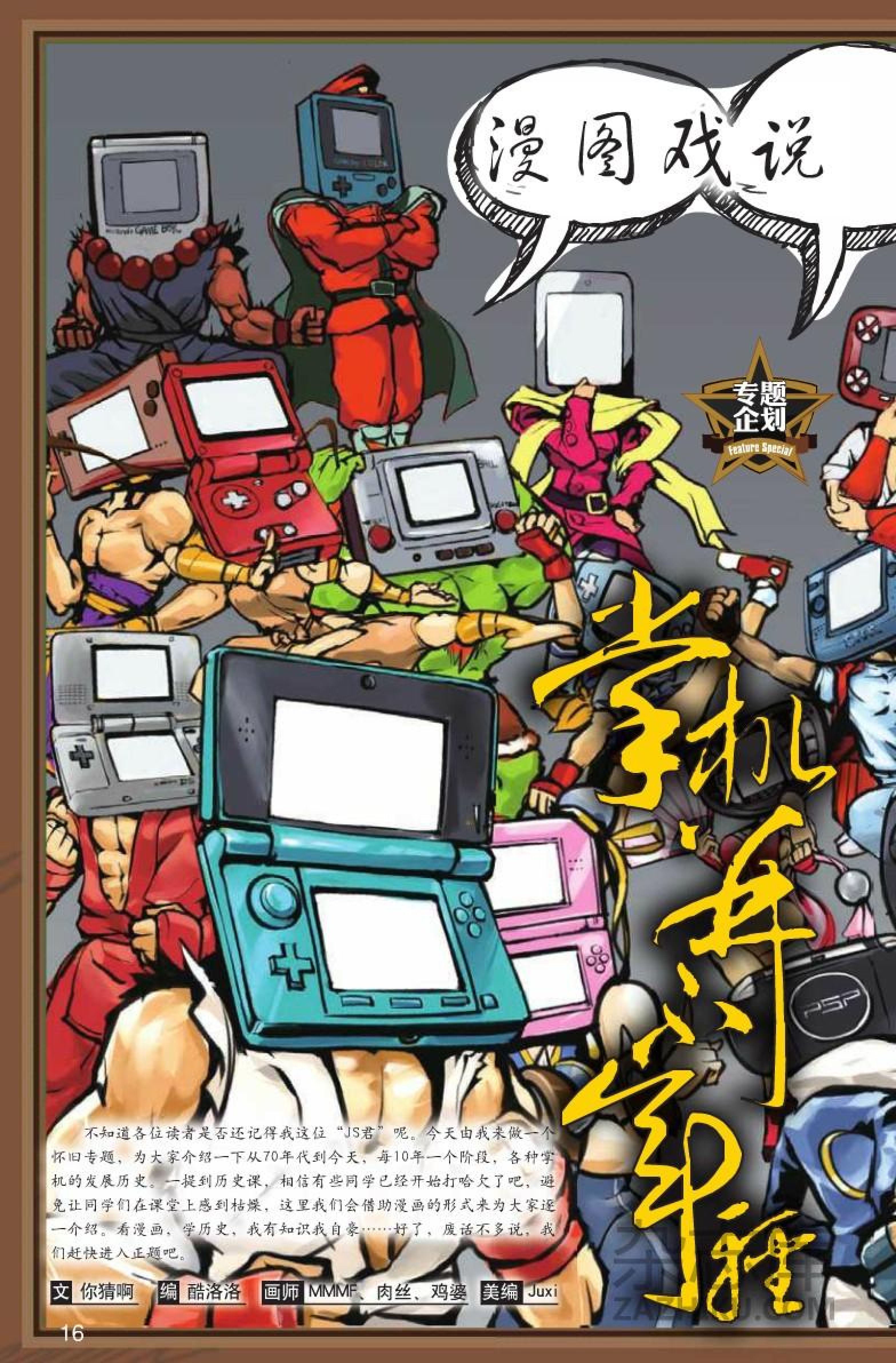
或许是笔者贪得无厌，但自从《破界篇》发售后，这种不爽的感觉实在让人不吐不快。选择“超级系”还是“真实系”，往往是玩家在开始《机战》时谈论的话题，而本作偏偏只有一台机体选择，但真正让玩家无语地方并不在这里：游戏中玩家只能以这台“超级系”机型ラインバール和主人公浩一的路线展开，故事的另一位主人公——悠和他乘坐的帅气“真实系”机型ストレイバード、只能在游戏中打打酱油，偶尔出来和众人小打小闹，到了倒数第二话才能与主人公来一次合体攻击，实在有点对不起喜欢真实系机型的玩家，同时也让人觉得厂商只是把游戏做了一半，然而这种略带偷工减料嫌疑的情况直至PSP的《破界篇》也依然没有收敛就是了，难道是打算在《再世篇》中以真超级系机体作为主角机吗？



▶昙花一现的主角机合体攻击。

可见的观望

游戏玩家、影视观众、动漫迷、追星族虽然需求各有不同，但他们的出发点都是一样的，普通消费者都不是偏执狂，把眼光流于表面是再正常不过的事情。在同等消费环境下，一款高分辨率、画面华丽、全程战斗语音的《机战》摆在你面前，哪怕其余的地方做不够理想，也不会让人绝望到投奔另一边的“无声马赛克”。今后NBGI为《机战》在掌机平台铺设的发展战略，是继续走PSP甚至将来的PSP2路线、还是尝试全新的裸眼3D《机战》，谁也说不准，但语音、画面、流畅度这些“门面功夫”若把握得不好，结果只会让用户白白流失，不过如今制作“萝卜集锦”游戏的只有NBGI，因此这位“女朋友”再怎么跟你打滚吵闹，你也对它无可奈何就是了。



不知道各位读者是否还记得我这位“JS君”呢。今天由我来做一个怀旧专题，为大家介绍一下从70年代到今天，每10年一个阶段，各种掌机的发展历史。一提到历史课，相信有些同学已经开始打哈欠了吧，避免让同学们在课堂上感到枯燥，这里我们会借助漫画的形式来为大家逐一介绍。看漫画，学历史，我有知识我自豪……好了，废话不多说，我们赶快进入正题吧。

文 你猜啊　编 酷洛洛　画师 MMMF、肉丝、鸡婆　美编 Juxi

掌机史

掌机的萌芽

Mattel 1976

可能比各位读者们想象中的还要早，其实在70年代就有掌机这种东西了，当时美国Mattel公司推出了Mattel Electronics Handheld Games系列游戏，这是一种全新的游戏平台，完全不同于街机或家用视频游戏机。它的诞生，标志着这个世界出现了一种新的游戏机硬件——便携式掌机。虽然它只有极其简单的LED屏，游戏也是随主机固化（买一个游戏就得买一台机器，不能更换），而且游戏也不多。但是它绝对是游戏机史上的一个里程碑，掌机的开山鼻祖非它莫属。



由于这种掌机只是非常简单的芯片加非常简单的LED屏，所以并没有具体机能参数。当时还没有掌机这个概念，Mattel Electronics Handheld Games系列也只能算是掌上电子玩具而已。

虽然Mattel的游戏非常简单，数量很少且并不为人熟知。比如《Baseball》与《Basketball》；以及一些非体育作品，比如《Missle Attack》、《Armor Battle》、《Sub Chase》等等。由于机能的限制，它的游戏性也不是很高，但是Mattel公司的各种创意还是值得称赞的。它的收藏意义还是很高的，2000年的时候Mattel公司还重制了足球和棒球游戏，而且至今在美国依然能够买到。

Nintendo Game & Watch（G&W）1980



可能有不少资历较深的老玩家还记得，早在80年代，市面上曾经流行过一种造型小巧、有着液晶显示屏、很像计算器的小型游戏机，和之前的Mattel掌机系列相同，一个主机只有一个游戏，不能更换，价格还相当昂贵，在当时的国内，不是特别富裕的家庭是买不起这种奢侈玩意的。而这种小型掌上游戏机，就是世界上真正意义上的掌机——Game & Watch。这款游戏机的创意来自于任天堂公司著名的游戏策划者横井军平先生（被称为游戏策划的天才，1997年在车祸中不幸逝世），于1980年4月28日正式在日本发表上市。

◀世界上第一台真正意义上的掌机。

外形尺寸：148×90×32mm
重量：300g（包含4颗3号电池）
CPU：6502
最大显示色数：1色（单色4阶调）
屏幕分辨率：160×144
使用电源：使用4颗3号锰/碱性电池约可连续使用35小时
售价：12500日圆

这款游戏机一经发表，立刻受到了玩家们的高度重视，在没有任何对手的掌机市场上，G&W一家独大，热卖程度令人咋舌，按当时某日本玩家的说法“目光所到之处，无论大人小孩，人手一台G&W”，虽然形容得比较夸张，但是足以证明G&W当时受欢迎的程度。G&W的历史意义不仅仅是世界上第一款真正意义上的掌机，而且也是任天堂站在掌机和家用机行业顶尖的重要基础。G&W在日本国内以及北美，欧洲等地的热卖让任天堂赚到了足够的钱，并且从传统玩具生产商转型到新型高科技玩具生产厂商，在日本电子游戏领域站稳脚跟，进一步深入到家用游戏机的开发中，然后才有了后来如日中天、一举刷新了游戏业历史的家用主机Famicom（FC红白机），不过这是后话。如果没有G&W任天堂根本不会从纸牌制造商转型，甚至最终会没落吧。G&W一共发售了59款游戏（包括著名的“《马里奥》系列”，“《大金刚》系列”等）以及10个种类的机体（包括银、金、宽屏、全景、超微对战等）

小结

10年里，除了这两个重要的里程碑以外，还出现许多介于“电子玩具”与“掌上游戏机”之间的电子产品，这10年属于掌机的新兴阶段，谁也不知道以后的发展路线会是怎样。

掌机的迅猛发展

Nintendo Gameboy（GB）1989

1989年4月21日，史上影响力最大的掌机诞生了。作为G&W的后续机种，任天堂新开发的GB采用了和FC同样的“可更换游戏卡”的设计，这是掌机业的一个重要的历史转折点。可能绝大部分玩家提起掌机，第一个想到的就是GB了吧，而这个垄断了掌机界达10年之久的超级怪物主机，依然是来自任天堂三杰之一，被称为天才的横井军平先生。不过GB的开发并不是一帆风顺，最早任天堂是打算采用和之前的G&W相同的液晶屏，并与夏普合作投资十几亿日元建立工厂，专门用于开发GB液晶屏，但是就在工厂正式投入运作之前，大家发现如果沿用G&W的TN液晶屏幕的话，从屏幕正面或者屏幕稍微靠上的地方来看就很难看清楚画面。于是任天堂社长紧急叫停了当时TN液晶面板的生产线。紧接着，GB的开发负责人，也就是横井军平先生委托夏普开发新型的液晶。按照任天堂要求开发出来的STN液晶与TN液晶相比对比度要更好，不过显示速度要稍微慢一些。最终任天堂结果采用了STN液晶，几经波折后GB终于发售了。



CPU：8BIT，4.19MHz
内存：8KB ＋ VRAM 8KB
屏幕类型：STN
最大发色数：黑白，4级灰度
屏幕分辨率：160×144
音频系统：矩形波2声，任意波一音，杂音一音
媒体类型：卡带
按键数量：八方向键+2功能键+2
电池型号：AA电池
电池使用时间：使用4颗AA锰/碱性电池约可连续使用35小时
游戏载体：可替换游戏卡
售价：日本12800日元，北美108美元。

◀史上影响力最大的掌机。

在FC独霸家用机市场的当年，任天堂借GB填补了可换卡带式携带机市场的空白。不过其实GB并非大家想象中那样一上市就大受欢迎，GB发售的1989年，正是游戏机迅猛发展的时代，那个时大家评判主机优劣的标准是卷轴机能以及屏幕同时发色数，只有8位元CPU，屏幕只有4阶灰度的GB完全跟不上“时代发展的步伐”，所以上市初期并没有吸引太多的目光。这种状况对于发展中的GB是非常不利的，然而，随着一款游戏的登场，这种不利局面被瞬间扭转，它就是于1989年6月14日发售的《俄罗斯方块》。GB上的俄罗斯方块并非简单的移植，而是在操作性和系统上进行了一些改良，并且巧妙利用了GB的通信机能加入了通信对战模式，这使得各种年龄段的新老玩家都能在联机对战中找到乐趣，所以发售后立刻席卷市场疯狂大卖，同时也带动了GB硬件的销量，从此GB走上了一帆风顺的正轨。

虽然《俄罗斯方块》对GB系列功不可没，但对GB销量造成最大影响的是另外一款游戏，这个游戏不用我说大家可能都已经猜出来了，没错，那就是1996年横空出世的《口袋妖怪》。口袋妖怪里有很多不同的怪物，很多小孩子都对收集怪物图鉴兴趣浓重，乐此不疲，不过初版分为红绿两个版本，只有一个版本无法收集全怪物，所以为了完成图鉴，利用通信机能交换怪物以及对战在学生群里引发了热潮。在任天堂巧妙的创意，低廉的售价以及三方软件厂商的强力支持下，GB系列占据市场十余年，最终销量超过一亿两千万台，是当之无愧的史上最具影响力掌机。

Atari Lynx



Atari Lynx是游戏机业界老大哥雅达利发布的手提式游戏机，是世上首款设有彩色液晶显示屏的手提电子游戏机，与任天堂的GB同年推出。该机于1989年11月20日发售，有着最大4096色同时发色数与16MHz频率，甚至具备超越当时家用机的高性能。那时雅达利收购了一个濒临破产的小公司，并采用他们的创意来研发这款当时代号为“山猫”的掌机，把GB当做最大对手一起争夺掌机这片未知的领地。不得不说雅达利的高层还是很有眼光的，但是很不幸，他的对手是任天堂，是横井军平，是GB……



■雅达利公司的悲剧产品。

CPU：MOS 65SC02，最高运作频率为4MHz（平均以约3.6 MHz运作）
声道：8位元DAC/每声道（4声道×8位元DAC/每声道 = 常列为32位元音效）
屏幕：4,096色、12位元色板
内存：64KB 120ns DRAM
储存装置：卡带一曾推出容量为128、256及512KB的卡带，经bank-switching逻辑支援后容量可达2MB
连接接口：3.5mm耳机接头
显示屏：3.5英寸（对角）液晶显示屏
电池：使用6粒AA干电，提供约4至5小时使用时间
售价：29800日元

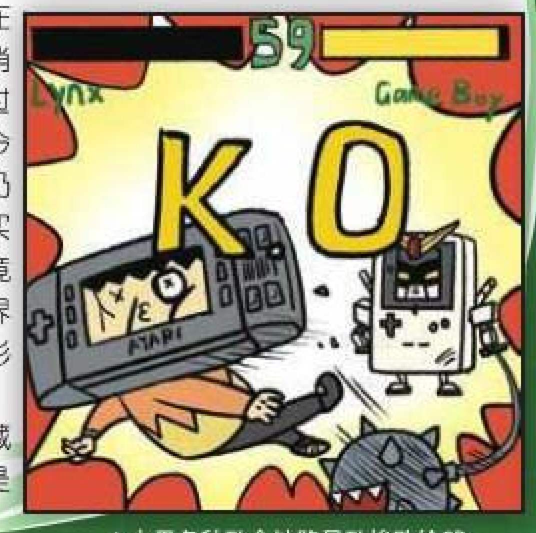
尽管机能比GB要强许多，但是有几个致命的缺陷最终让Lynx一败涂地：

①高昂的价格。29800日元的售价可是要比当时的GB整整贵了两倍有余，同期发售的主机价格差距如此巨大，这一点对于雅达利开拓市场是非常不利的。

②糟糕的市场。正如第一条所说，高额的售价对于发售量的影响是巨大的，这直接导致了Lynx在用户中普及率低下，市场认知度不高。

③匮乏的软件。虽然雅达利是业界的老大哥，但是仅靠自己第一方是相当有限度的，Lynx的游戏软件一共有76款，其中只有14款不是由雅达利本公司的作品。Lynx的游戏也以动作类为主，其他类型的游戏相当少。没有软件支持的主机是不可能成功的。

虽然Lynx第二年推出了2代改良版，售价也降低至了149美元，但仍然无法挽回在这场用户争夺战当中的劣势，也无法吸引软件厂商的支持。最终随着雅达利而与JT Storage的合并，Lynx正式在市场上消失。不过Lynx至今在美国仍然可以买到，毕竟作为世界上首款彩屏掌机，它的收藏意义还是很大的。



▲由于各种致命缺陷导致惨败给GB。

NEC TurboExpress (PC-EGT) 1990



■日本电气株式会社野心勃勃进入掌机市场。

看到由任天堂GB，雅达利Lynx所开辟的掌机市场，著名的电子设备制造厂商NEC也雄心勃勃地推出了自己的掌机——Turbo Express（美版名字为“PC-E GT”），准确地说，它其实就是家用机PCE的便携版，而且是历史上第一台真正能运行家用主机游戏的掌机，这一纪录比SEGA的Nomad掌机还早了5年。该机硬件机能十分强大，即使不算掌机，放到家用机里，其机能也是超级强悍的，甚至可以说它是最大的8位元掌机，杰出的画面和震撼的音效是它最大的卖点所在。不过NEC公司似乎只注重于机能而忽略了作为掌机必备的轻巧便携等其他特点，导致TurboExpress并没有获得成功。

CPU：HuC6280的6502增强版，频率7.16 Mhz
GPU：16位的专用图形芯片
内存：64K RAM
最大发色数：512色，同屏显示256色
辨率：256×216
音效：6通道立体声音源

这样强大的机能在当时可以算是划时代的。不过事情总是有两面性，有利就有弊，拥有强大的机能必然要牺牲掉一些其他东西。TurboExpress最大的缺点就是它巨大的耗电量了，前面提到的Lynx的耗电量在TurboExpress面前根本不值得一提，6颗AA干电池的电量，全开的情况下TurboExpress只用半个小时就能将其榨干。换句话说，就是根本没办法把它带到户外去玩。一个掌机不能拿到户外玩就完全失去它作为掌机的意义了，NEC的开发者居然糊涂到这种地步真是令人惊讶，不过也许他当时只是想开发一个方便携带的家用机而已吧。TurboExpress的失败还远远不只这一点，它的售价也注定了它不可能被当时的市场认同，日版发售价44800日元，美版发售价348美元，这在当时即使买GB+Famicom也绰绰有余。由于有太多缺陷，TurboExpress最终随着NEC退出游戏机市场而消失。



▲巨大的耗电量是其最大的弱点。

Sega GameGear（GG）1990



▲那时的SEGA真是雄心壮志啊。

在GB的时期，SEGA公司也想要在掌机市场分一杯羹。作为任天堂当时最大竞争对手，SEGA在1990年8月8日推出了强大的Sega GameGear来和GB争夺市场。由于上市的时间比GB要晚，所以机能比GB要强上许多，甚至还可外接TV调幅器使GG充当成小型电视使用。SEGA采用将Mega Drive上的各款名作移植的方式，让这些作品在GG上推出，所以从软件上来看，GG甚至可以算作是比GB要高出一个时代的16位元掌机了，比较经典的有：《索尼克与特尔斯》、《铁甲威龙》、《GG霹雳战机2》、《GG大战略》、《暴力辛迪加》、《幻想之星》、《战斧》、《幽游白书2》、《火星逃亡》、《女神转生外传》等等。

对还是黑白显示的GB而言，当时的GG的确是一种威胁，拥有这样强大的机能，发售价却只是19800日元（这个价格虽然也比较昂贵，但是相对除了GB以外的其他掌机来说已经算是很便宜了）。再加上有不少厂商都表示加盟SEGA为其制作GG的游戏，更令市场对这部新主机极为乐观。但美中不足的是，彩色LCD因为要耗用大量的电力，使用时间只有短短的一至三个小时，而且GG机身相当笨重，不方便携带，因此GG始终无法普及起来。SEGA犯的是和雅达利、NEC相同的错误，在技术还不成熟的情况下急于求成，过分追求机能而忽略了掌机作为便携设备所必须的轻巧与续航能力。过高的耗电量使得市场普及率不高，也使得第三方软件厂商在GG中后期变得保守，缺乏软件支持下被如日中天的GB击败也是情理之中的事。不过相对于其它几个对手，GG的下场算是好的了，虽然没有得到应有的发展，但是销量并不算特别差，还算长时间稳居第二的位置，不少经典游戏也流传至今，在掌机历史中也占有很高的历史地位。

CPU：3.58MHz Z80（8位元）
内存：24k，含16k显存
显示屏：3.2英寸背光彩色LCD
屏幕分辨率：160×146
发色数：最大4096色，同显32色
音频：4-lyr立体声
电源：6节AA（5号）电池
扩展设备：外接式TV调幅器
售价：19800日元

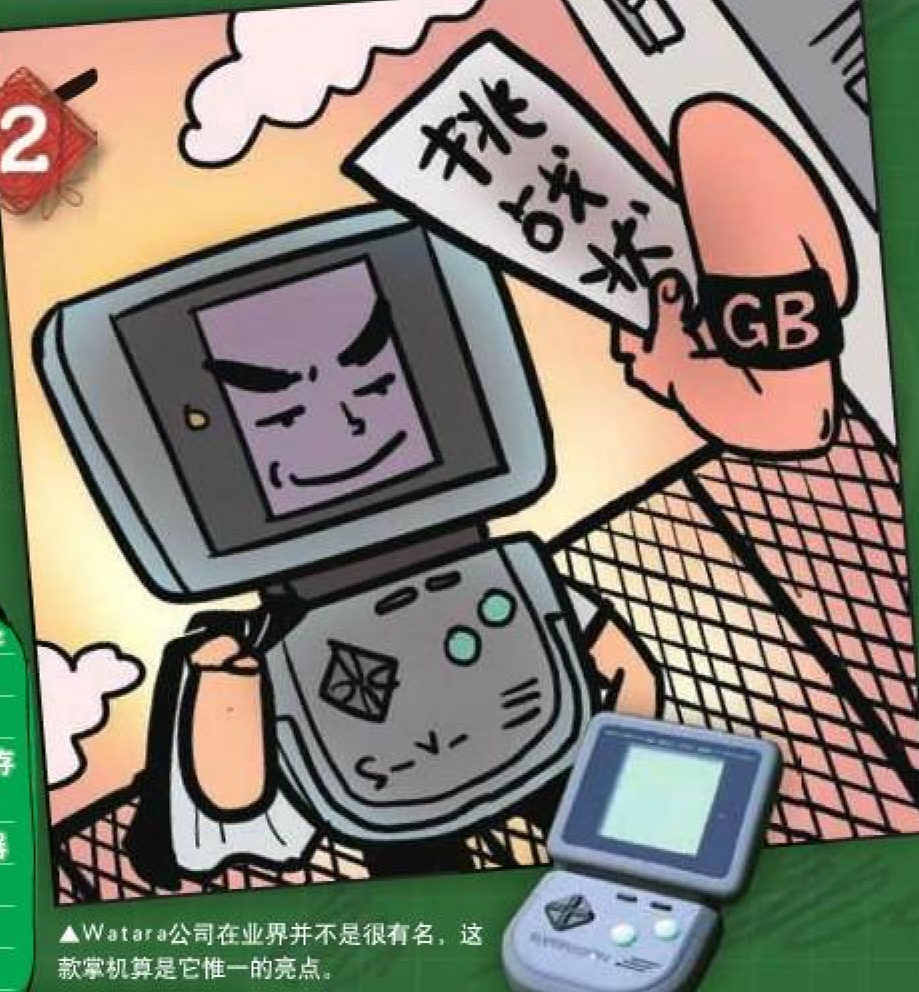


▶SEGA在掌机市场的支持率要远远低于任天堂。

Watara Supervision（SV） 1992

1992年，掌机史上最接近GB的掌机发售了，它就是来自名不见经传的Watara公司的Supervision。Watara公司在GB发售3年后推出这款掌机，各方面都可以说是模仿GB，甚至根本就是GB的进化型山寨版，它拥有比GB更大的屏幕，更大的按键，不过价格却比GB还要便宜，这款掌机的发布完全就是为了针对GB来竞争的，可惜它只用大屏幕，低廉价格等方面来吸引用户是远远不够的。

CPU： 8bit 65C02 processor，运行频率 4MHz
屏幕： 2.37×2.37英寸 四级灰度LCD
屏幕分辨率： 160×160
音频： 4音效通道加1噪声信道，附加音频直接存储器存取立体声输出通道。
电源： 4×AA 干电池 或者 6V AC/DC变压器
通信接口： 用DE-8连接线可直连两台主机
扩展外设： TV adapter (optional)
售价： 9800日元



▲Watara公司在业界并不是很有名，这款掌机算是它惟一的亮点。

尽管SV屏幕比GB好、按键比GB大（呃，其实这个也算不上啥优点）、价格也比GB便宜，但仅靠这些是无法与强大的任天堂抗争的。SV在发行过程中经过了无数次的版本升级和修改，却一直无法从任天堂手中抢走客户群，一直处于被GB压得抬不起头来的处境，最终在1996年退出了市场。在1992～1996发售的这4年当中，SV一共累计发行了44款游戏，可惜没有一款能够成为经典。总的说来，SV就是一台一直活在GB阴影下的悲剧掌机。

◀想从任天堂口里抢食，SV还是太嫩了点。

这段时间是掌机史上第一次市场争夺战，GB一家独大，横扫一切牛鬼蛇神。虽然掌机市场的大门是由任天堂GB打开的，但其他厂商也不会不做任何动作，为了争夺这份蛋糕，雅达利、SEGA、NEC，带着各种特色的掌机进军掌机市场。但是结果正如大家所知道的那样，机能相对落后的GB取得了完全的胜利，且没有给雅达利，SEGA以及NEC任何的机会。这些落败的挑战者，其实强大的机能和彩色的屏幕或许正是他们失败的最大原因：在技术还不成熟的状况下，过分追求机能只会导致主机体型过大不方便携带，过早使用彩色液晶屏只会导致耗电量巨大续航能力骤减，而且游戏开发费用过高也是第三方软件厂商需要考虑的问题。而GB巧妙地避开了这些难题，在任天堂的创意以及强大的软件支持下，尽管机能较弱，但GB依然一一击败了对手，稳稳地坐上了掌机界龙头老大的位置。在当时，任何试图挑战任天堂掌机地位的举动，无论他们花费了多少的研究资金，投入了多少广告宣传，最后都只能落得被任系掌机无情击垮的下场。

Sega Nomad

1995

在第一次市场争夺战中被任天堂击败的SEGA，吸取了一部分失败的经验教训，在1995年推出了自己的新掌机Nomad（中文名游牧民）。SEGA上次落败的原因有很大一部分是因为软件的匮乏，虽然GameGear发布的时候很多第三方厂商信誓旦旦地宣布要加盟，结果由于开发费用等问题都食言了。这次的新掌机游牧民就完全解决了这个问题，因为它可以支持MD的卡带，所以Nomad在发售的时候就有700多款游戏的恐怖阵容，这样的记录无论在家用机还是掌机届都是空前绝后的。具有背光功能的屏幕看上去非常漂亮，这比GB那暗淡无光的黑白屏幕要强上许多。而且Nomad的外观显得非常时尚，比身躯庞大的GameGear小得多。它还拥有全立体声音效以及街机式的六键操作设定。SEGA靠着这些强大的功能卷土重来，再次杀回市场。



■SEGA又一次卷土重来。

CPU：摩托罗拉 68000 (8MHz 16BIT)+Z80(4MHz/S 8BIT)，双CPU
内存：736K内存
最大发色数：512色，同屏显示128色
屏幕分辨率：320×224
支持双重卷轴，YAMAHA PCM10 音源等



▲错误的决断使得Nomad的市场支持率比它的前辈GameGear还要低。

虽然SEGA野心勃勃想要从任天堂手中夺回市场，但Nomad存在的一些缺陷却再次让它一败涂地。由于采用了超耗电的屏幕，使得GameGear电池寿命极短，这是它失败的最大原因。而Nomad非但没有解决这个问题，反而耗电量更大——六节AA电池仅能维持4到6个小时的游戏。虽然支持了MD卡带，软件变得丰富，但是它并没有像GB那样有创意的通信联机功能，这也使得它的实用性大大降低。另外，180美元的高昂价格也完全无法与便宜的GB竞争，所以总体说来，Nomad是一款很尴尬的主机，加上当时的SEGA管理层失败的策略：在MD刚刚占据了市场之后，又马上舍弃了这一来之不易的成就，转而支持一部市场份额只有MD百分之七的新主机土星。这直接扼断了SEGA当时的主要经济来源，没有经济基础作为支持，Nomad随着MD一起退出市场也是再正常不过了。

Nintendo Virtual Boy（VB）

1995

对于VB是一台掌机，或许会有人提出质疑，但如果说VB是任天堂的“黑历史”，那绝对无人否定。利用GB赚足了本钱的任天堂在1995年开发了一款极具创意的主机——VirtualBoy。当时的任天堂财大气粗，于是不惜本钱地充分发挥想象力，开发出了世界上第一款3D掌机。从这里可以看出来，任天堂的创意确实比其他厂商要超前很多。准确地说VirtualBoy可以算作是自带显示器系统的家用机，由于采用头戴双眼式机身和偏振分像显示系统，VB的游戏画面是立体的。尽管使用了32位CPU，但它并没有被归入次世代范畴。用现在的话来说，这是一款完全穿越的主机。

世界第一3D!!!

■不得不佩服老任惊人的想象力。

外形尺寸：8.5×10×4.3cm
本体重量：750g
CPU： NEC V810 20 MHz（32bits RISC，18 MIPS，1Kb de cache instructions）
内存：1 MB DRAM et 512 KB P-SRAM/ 52K max
屏幕分辨率：384x224 en 16 niveaux de gris，50.2 Hz 垂直刷新率
最大发色数：4色，32级灰度
声音：16bit 立体声
媒体类型：卡带
控制按钮： Joypad 6 boutons
电源：6节AA 电池（9 VDC）或者变压器（10 VDC）
主机售价：179美元
任天堂这次也走了下机能路线，直接进入了立体时代。

不过事实证明任天堂这次决策是绝对错误的，当其他主机正在拼命加强2D，3D机能的时候，VB却将卖点定在立体游戏上，放弃了2D的细腻华丽和3D的临场魄力。这样的决策用现在眼光看来，虽然大胆，但绝对是不明智甚至不理智的。1995年在发售以来，它过于超前的游戏性和理念让当时的玩家无法接受，因此一直没有能够热销。发售不到两年，任天堂便正式宣布放弃VirtualBoy，该主机仅仅发售了22款游戏。如此短的寿命，如此错误的决策，是任天堂到目前为止惟一也是最严重的黑历史，横井军平先生也因此辞去了组长职务。虽然VirtualBoy彻底失败，但是它另类的表现却给人们留下了深刻的印象，而且任天堂实际上也一直没有放弃3D这一噱头。看！2011年，3DS不是又回来了么？

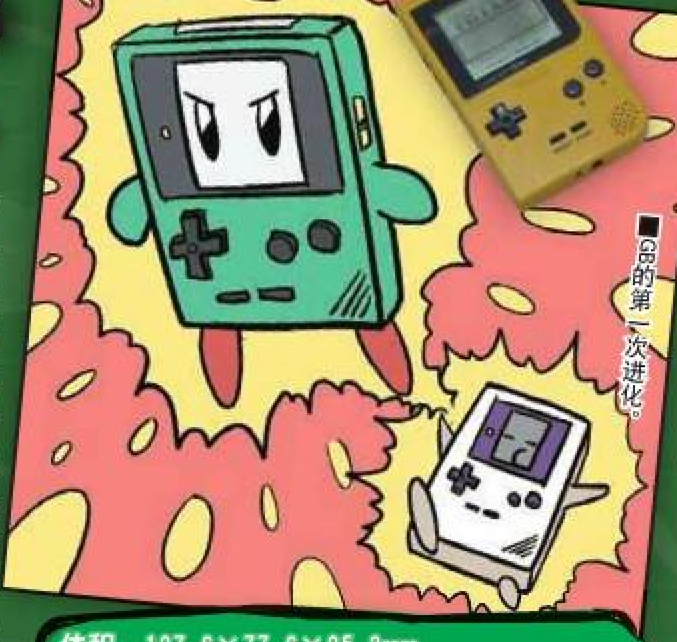


▲Virtualboy只是错在它太过前卫了。

Nintendo GameBoy Pocket（GBP）1996

《口袋妖怪》的热潮带动GB的硬件销量。伴随着硬件销量的上升，倍受期待的GBP加入了发售7年来没有进行过任何改良的GB家族，时间是1996年7月21日。GBP并不是仅仅把GB简单的轻量化，液晶的性能有所提高，画面的背景色也做了调整，可视性也明显改观。而且，自从口袋妖怪发售以来女孩子玩家也越来越多，所以当时任天堂还准备了5种颜色的GBP（之后还陆续追加了几种颜色，一共达到了9种）。轻便的机身使得便携性进一步提高，屏幕的改良也提高了游戏的舒适度，更加让人高兴的是当时的售价只需7800日元），虽然GBP是GB家族中耗电量最大的。但是也要比其他对手掌机续航能力高出不少。

性能参数和GB原型机几乎没有改变，所作的变动只有外形的设计、使用的电池型号和显示屏的变更。在没有强大敌人威胁的情况下，保持现状持续发展是任天堂非常正确的决定，在软件上大力支持要比开发新主机划算多了。在强大的软件支持下，GB的老大地位依然无可撼动。



■GB的第一次进化。

体积：127.6×77.6×25.3mm
质量：150g（含电池）
CPU：8位 4.19MHz CPU
内存：8KB + VRAM 8KB
屏幕：反射型液晶STN
屏幕分辨率：160×144（2.45英寸）
色彩：黑白4级灰度
音源：矩形波2声，任意波一音，杂音一音
使用电池：两节7号AA电池
使用时间：约8小时

Nintendo GameBoy Pocket Light（GBL）1998

接下来是1998年4月14日，装备了背光，在暗处也能看清画面的GBL以6800日元的价格发售了。背光已经不像以前那样需要消耗大量电力，2节5号电池就可以支撑背光运作12个小时。即使和GB发售的1989年相比也有着明显的提高。GBL比GBP稍微大一些。

和GBP相比，除了加入背光，其他机能基本没有任何变化。6800的超低价格，《马里奥》《口袋妖怪》等超多超级大作，轻便的机体，超强的续航能力，再加上之前GB系列打下的市场基础让我实在找不到任何理由不选择它。

这是掌机历史上的第二次大战，这一次不像之前那样有着各种竞争，完完全全成了GB一个人的表演赛。从初代GB进化到GBL，任天堂的王者地位始终无人能够动摇。

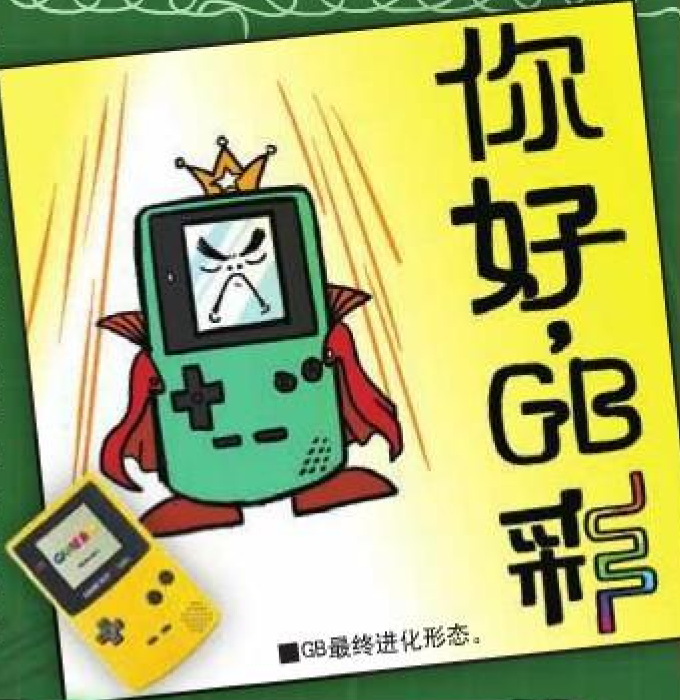


▼GB的第二次进化。

外形尺寸：80×29×135mm
重量：约140g（含电池）
CPU：8位 4.19MHz
存储量：8KB ＋ VRAM 8KB
屏幕：背光液晶STN黑白 显视器
屏幕分辨率：160×144（2.45寸）
色彩：黑白4级灰度
音源：矩形波2声，任意波一音，杂音一音
特殊机能：背景光机能
消耗电力：约600mW
使用电源：单3型碱性干电池2节/GB系列专用充电包/GB系列专用稳压器
使用时间：干电池开启背光约12小时，关闭约20小时 /充电包开启背光约7小时，关闭约10小时
售价：6800日元

Nintendo GameBoy Color（GBC）1998

在GBL发售后大约半年，1998年10月21日，终于画面彩色化的GBC发售了，当时的价格是8900日元。成为GB系（8位系）最后的硬件的GBC，是在第一款彩色掌机Lynx诞生的9年后，以最完美的形态发售。实际上GB的彩色化，并非是玩家的强烈要求，而是来自开发者方面要求的产物。当初任天堂并没有发售GBC的计划，而是一直在开发新主机GameBoy Advance。但是大多数第三方软件厂商都表示想要制作出彩色的GB游戏，于是在GBA发售前，紧急开发并发售了GBC（这是从当时开发人员传出来的话，官方并没有公开承认，不过可信度挺高）。GBC的发售，给稍有下降趋势的GB市场注入一针活性剂。GBC从以前的4阶灰度液晶，升级到了32786色同显52色的液晶。而且采用的TFT液晶，发色和显示速度均有提高。另外，GBC在玩旧的GB游戏时有配色选择的功能，之前的黑白游戏现在也可以变成彩色了。GBC另外一个亮点在于搭载了红外线通信功能，可以让两机之间不使用通信线直接交换数据。



■GB最终进化形态。

外形：133.5×78×27.4mm
处理器：8BIT，4.19MHz
游戏载体：卡带
音频：矩形波2声，任意波一音，杂音一音
其他功能：红外线通信机能
屏幕：TFT彩色液晶显示屏
最大发色数：32000色
同显：56色
屏幕分辨率：160×144像素
键盘：八方向键+2功能键+2
颜色：红色、黄色、蓝色、紫色透、明色、透明紫
续航能力：2粒AA电池就能持续20小时
售价：7800日元

任天堂原本并没有打算推出彩色版的GB，市场也没有对彩色版GB的强烈需求，倒是第三方软件厂商积极得很。所以GBC的诞生完全是出乎意料的。但是，GBC的表现也出乎任天堂的意料，它的发售远比任天堂想象的成功许多。到1998年，GB/GBC一共发售了5000万台以上，达到了掌机前所未有的高峰。现在来看GBC上所登场的游戏，其画面、音效质量和制作水准已经全面赶超了当年的FC时代。一边是市场良好的口碑和普及率，一边是软件厂商的强力支持，GB面对各对手的攻击显得毫无压力。

NeoGeo Pocket（NGP）1998

说到NGP，大家可能会想到索尼刚刚发布不久的新掌机，但那其实只是开发代号。掌机历史上真正叫做NGP的游戏机其实是来自SNK公司的Neo Geo Pocket。凭借《饿狼传说》、《格斗之王》等游戏在街机市场大受欢迎的SNK公司当时决定进军掌机市场。于1998年10月28日发售了NGP，它是SNK的第一款手提式游戏机。NGP也能对应作为DC的周边设备，和VMS不同的是它拥有自己的软件，是一种黑色的卡带(跟GBC的卡带很相似)，而且因为主机本身有OS ROM，所以没有卡带时也可以玩固化在主机上的小游戏。它拥有一颗16位的中央处理芯片，所以是一款标准的16位掌机，机能比GB要强上许多。

▲SNK对掌机市场这块肥肉也垂涎已久了。

CPU：东芝TLCS900H（16bit）
屏幕：黑白液晶屏(8级灰暗度)
屏幕分辨率：160×152
载体：卡带
内存：不详(内置锂电池BACK UP)
内置软件：世界时钟，月历(还有一些小游戏)
外置功能：通信(有线通信6 PIN CABLE/无线通信10米以内)，音源(耳筒)，交流电电源。

作为SNK进军掌机市场的第一款主机，由于不幸与任天堂彩色版的GB不期而遇，还是黑白屏幕的NGP是无法与GBC抗争的，所以早早就被判了死刑，销量远远低于预期的目标，最终在1999年停产，并立即被其后继机种NGPC取代。NGP只在日本与香港市场以零售的方式发行。尽管它只有很短的寿命，其间仍发售了一些经典的游戏，如《侍魂》与《拳皇R-1》等。

NeoGeo Pocket Color（NGPC）1999

NGP的彩色版，诞生于1999年5月作为NGP的后续机种发售。90年代末正是SNK最风光的时候，街机上的几个格斗游戏系列捷报频传，特别是《格斗之王97》可谓红透了半边天，所以NGPC也将方向键设计成了摇杆形状，以方便那些格斗游戏移植后依然有手感，多数玩家表示这种摇杆式的方向键比传统十字键手感好上许多倍。而配置方面，该掌机也确实可以令GB感到汗颜：与NEO.GEO基板同等级的16位处理器，首次出现在掌机上的摇杆式方向键，比GB高出一倍的灰度等级，更小的体积，更高的续航力，还带有内置游戏和日历，甚至可以与DC进行联动！如此的配置，价格只有6800日元，难怪SNK敢于定下日本本土150万的销售目标。



▲NGP也进化成了彩色版。

NGPC可以说是GB在早年最强大的对手之一，无论是游戏机能还是操作手感，便携性等方面NGP系列都有优势，NGP系列游戏机仅需两节电池即能持续长时间的游戏，摇杆代替方向键也使操作手感上升几个档次。虽然有着强悍的机能以及强大的第一方软件支持，但NGP的风头最终还是没有超过GB，NGP系列游戏机也没有得到延续。究其原因应该还是游戏软件的问题，毕竟它只有格斗游戏特别强大，而其余第三方厂商支持又太少，游戏数量和质量都远远不如GB。第三方软件的缺乏使得NGP成为了SNK专用机，让非格斗迷无从下手自然也就限制了主机的销量。虽然NGP系列没有在掌机历史长河中书写光辉的一页，但是它留下的一些经典格斗游戏比如《KOF》、《侍魂》等，直到今天还被人们津津乐道。

- CPU：16位东芝TLCS-900H高性能核心中央处理器
- 内存：32位/16位寄存器库配置于6.144兆赫
- 屏幕：256×256 — 16 alettes/plane、64 sprites/frame
- 音频处理器：Z80 8位处理器音效
- 音源：12位数模转换器& 6 PSG音源同时输出
- 外置端口：I/O串行缆线1条频道每秒19200位

Bandai WonderSwan（WS）1999



■横井军平帮助Bandai与自己的老东家对抗。

这款掌机有一个十分美丽的名字——WonderSwan（神奇天鹅），它是日本Bandai及Koto研发的便携式游戏机主机之一，于1999年由Bandai发行，与同期推出的NGPC及任天堂的GBC竞争，值得一提的是参与开发WS的人员里，有一个曾经为任天堂打下掌机市场立下汗马功劳的天才，创造G&W、GB以及VB的著名策划人——横井军平。WS主机机身共有10款颜色供玩家选择，且可横向或纵向进行游戏，由于主机是为日本市场而设，因此不少游戏仅提供日语版，英文游戏数量较少。WS采用16位的CPU，虽然是黑白液晶显示，但解析度达到了224×144，所以也可表现出十分美丽的画面。最大的特征是是能够纵横两个方向进行游戏。横竖都可以玩，使游戏的表现效果更佳。WS使用1节5号电池可以用30小时，即使加上电池也只重110克，难怪有人称WS是百分之百体现横井军平设计理念的产品。

- 外形尺寸：74.3×121×17.5mm
- 重量：93g
- CPU：16BIT（主频3.072MHz）
- 内存：系统内存与显存共用 VRAM\WRAM 128KB
- 屏幕：黑白FSTN反射型LCD
- 屏幕尺寸：39×55mm
- 屏幕分辨率：224×144
- 音源：压电发声装置，附耳机双声道
- 售价：4800日元

WS完全体现了横井军平小、轻、薄的设计理念，这是迄今为止功耗最低的掌机。除了有横井军平的设计这一号召外，Bandai联合SCE对WonderSwan进行推广也是一个相当有威胁的举措。其定价仅有4800日元，Bandai希望能够在首发达到40万的销量，年内完成400万的市场目标，决心可见一斑。不过它比GBC晚发售一年，用的还是黑白的液晶屏，注定是活不长久的。果然仅仅一年之后Bandai就推出了后续机种来取代它。

Bandai WonderSwan Color（WSC）2000

2000年12月09日，Bandai在日本推出WonderSwan的彩色改进版本掌上游戏机“神奇天鹅Wonder Swan Color”。同日还发售了《最终幻想》游戏特别版主机套装（当时在日本本土和中国大陆价格都被炒得很高）。主机有多种机壳颜色可供选择，分别是金属蓝、金属粉红、透明蓝、透明橙和透明黑。此次布的WSC定位于高端品种，液晶显示器为彩色显示，主体内置RAM从128Kb增加到512Kb，游戏插卡内置的ROM/RAM从128Mb增加为512Mb，强化了存储功能。WSC的本体大小与WS基本相同，只略大一点，依旧向下兼容黑白的WS游戏，WSC仍将延续与SCE的互动计划，通过USB接口与移动电话，PS、PS2连接，可进行网页浏览，收发电子邮件以及游戏数据交换。通过USB连接线，玩家甚至可以和别的WSC主机和电脑进行通讯。



■WSC或许是对GB系列造成最大威胁的掌机。

外形尺寸：74.3×128×24.3mm
重量：95克
CPU：16BIT，3.072MHZ
内存：系统内存与显存共用 VRAM\WRAM 512KB
屏幕：反射型FSTN液晶屏，2.8寸
屏幕分辨率：224×144
显示：4096色中同显241色或57色
电源：5号电池1节约20小时，专用充电电池
音效：数字音源4专声道，立体声耳机双声道
卡带：42×67×MM，重量为12g
通信：9600bps/38.4kps，可接PS2
容量：最大512MB

WSC可以说是任天堂GB最大的两个竞争对手之一，机能各方面都大幅超越GBC，而且有《最终幻想》、《高达》、《机战》等游戏支持，一时销量竟凌驾于GBC之上，横井军平可谓煞费苦心，这也使WS系辉煌一时。但是仅靠这些还是无法撼动任天堂的王者地位，因为去除上述的游戏之外，WSC似乎就什么也不剩了，第三方软件厂商数量不足，机能再强大也是没用的，要知道，当时的任天堂可是几乎与所有主流软件厂商都签下了合作条约的。最终WSC只能以第二的身分慢慢淡出市场。

小结

这是掌机历史上的第三次大战，可以看做是众对手对于任天堂掌机王者地位的挑战。但是统计一下就可以看出，包括SNK、BANDAI、SEGA和SCE等众多厂商加起来也只占到市场2/5的份额，无论是机能还是价格方面都完全不占优势的情况下，仅仅只靠游戏软件的支持，任天堂依然轻松获胜。

我们来看一下GB当时的游戏阵容有多恐怖吧：仅仅只是在GBC上就相继诞生了任天堂的《超级马里奥DX》、《大金刚2001》、《塞尔达传说 不思议的果实》，KONAMI的“《游戏王》系列”、《狂热节拍》、《心跳回忆》、《潜龙谍影》、《DDR》，CAPCOM的《街霸ZERO》、《生化危机》、《希魔复活》、《洛克人X》，NAMCO的《幻想传说 换装迷宫》，ENIX的《星海传说 蔚蓝星球》，以及《机战LINK BATTLE》、《电车GO》，《古墓丽影》、《格兰蒂亚》、《樱大战》、《风来的西林2沙漠的魔城》、《鬼屋魔影》、《R-TYPE DX》、《超惑星战记EX》等等经典作品，这样的阵容可以说至今为止也没有任何其他的硬件能够同时拥有过。



▲任天堂GB的游戏阵容足以秒杀任何对手。

掌机的成熟阶段

GameBoy Advance（GBA）2000

十几年以来，GB系列在丰富的软件支持下一直在市场上处于遥遥领先甚至垄断的地位，但碍于机能实在太落后，20世纪末遭到了来自WSC的猛烈冲击。虽然并不足以撼动任天堂在掌机市场的王者地位，但推出后续掌机已经是势在必行。所以在GBC发售之前就已经处于开发阶段的GB后续机种，真正奠定了任天堂掌机帝王地位的主机——GameBoy Advance终于闪亮登场了。2000年8月28日，任天堂在 Nintedo Space World 2000展览中展出了它的下一代掌机GBA，宣布玩家将在2001年3月21日玩到这部任天堂在21世纪推出的首部掌上游戏机。最终GBA如期发售，随着这款拥有SFC般强悍机能，并且有着丰富游戏软件支持的掌机的诞生，彻底击垮了任天堂在掌机领域的所有竞争对手。我至今还清晰地记得当年第一眼看到GBA时所发出的惊叹："哇，掌机现在都能做到这种水平啦！"



■GBA——造就了任天堂掌机帝国的主机。

GBA接手了GB十年来打下的江山，并成功延续了GB系列的优势，相信关于GBA的强大已经不用我太多言语介绍。这么多年来GBA造就的"铁杆任饭"实在太多太多了，它也造就了任天堂掌机帝王的巅峰地位，标志着任天堂终于一统掌机市场天下了。因为GBA的出现，SNK、SEGA、Bandai等之前与任天堂竞争的公司只能放弃抵抗，不再提出研发掌机的预案，转而和老任合作，在GBA上推出游戏。从此市场上就成了任天堂彻底垄断的局面，没有任何对手的GBA为任天堂带来了丰盈的利润，加上几乎所有第三方软件厂商的支持，为以后和索尼PSP系列对抗打下了坚实的基础。可能不少年轻点的玩家们最早接触掌机就是从GBA开始的吧，另外，神游科技代理的GBA也是最早在国内出现行货的掌机，为推动中国整个游戏产业发展做出了非常大的贡献。

外形尺寸：144.×110×24.5mm
主机重量：140克
屏幕：反射型TFT液晶屏幕
屏幕面积：40.8×61.2mm(2.9英寸)
屏幕分辨率：240×160
最大发色数 ：32000色
中央处理器：32Bit RISC-CPU＋8Bit CISC-CPU
内部存储器：2KB Byte WRAM；96KB Byte VRAM(CPU内部)；256KB Byte VRAM(CPU外部)
声音发生器：小型喇叭，附耳机插口
通讯：GBA专用通信电缆；对应Mobile System GB可供上网用
电源：两节AA干电池和GBA专用电池
对应软件：Game Boy Advance 专用游戏卡带；兼容Game Boy，Game Boy Color游戏卡带
发售日：2001年3月21日
售价：9800日元

GameBoy Advance SP（GBASP）2003

GBA发售一段时间以后，一些小毛病逐渐暴露了出来，其中最令无数玩家诟病的就是它那个没有背光的暗淡屏幕了，没有背光就意味着不能在光线弱的地方游戏，更不能躺在被窝里玩了。于是任天堂在2003年情人节推出了GBA的改良型机种GBASP，它采用翻盖设计，可以折叠主机，方便收藏携带；有更为明亮的屏幕，打开屏幕灯可以随时游戏，屏幕灯可以自己开关；电池使用时间更长（充电需要约3小时、可以连续使用约10小时，关掉屏幕灯可以使用18小时）；兼容以前数千款GB、GBC和GBA游戏。



■背光和翻盖是两个非常实用的改动。

外形尺寸：82×84.6×24.3mm
主机重量：143g（含充电锂电池）
中央处理器：32Bit RISC-CPU ＋ 8 Bit CISC-CPU
内部存储器：2KB Byte WRAM；96KB Byte VRAM(CPU内部）；256KB Byte VRAM(CPU外部）声音发生器：小型喇叭，附耳机插口
通讯：GBA专用通信电缆
画面面积：40.8×61.2mm（2.9寸）
屏幕：LCD32000色反射型TFT液晶屏幕
电源：专用电源适配器220V（AGS－002）
对应软件：GBA游戏卡带；兼容GB、GBC游戏卡带

GBASP是GB系列中惟一的一款翻盖主机，也是第一款取消干电池供电，直接采用专用充电电池的掌机。上市的时候已经没有任何的竞争对手，所以顺理成章地热卖，直到2007年底停产。即使到现在仍然有少量出货，值得一提的是在2007年2月，在NDS已经发售两年多的情况下，GBASP在北美的月销量竟然超过了PS3，这个小花絮至今仍然被任饭们津津乐道。截止2009年的统计数据，9年间GBA的全球总销量超过8000万台，虽然比起老祖宗GB的一亿两千万要差一些，但是这依然是别的掌机厂商无法望其项背的记录。而且这还仅仅只是硬件销量，软件销量更是恐怖，全球累计销量超过100W的游戏竟然不下50款。这样的数字在GBA之前是所有厂商连想都不敢想的。

GameBoy Micro（GBM）2005

2005年5月的E3展览中，任天堂发表了Game Boy Micro(GBM)，作为GB家族的最新成员，它最大的特点就是小巧，仅有一个FC手柄的大小，非常轻便，而内置了MP4，MP3功能也受到了众口一致的赞美。大家注意下时间，2005年5月已经是NDS发售半年以后的事了。显然它只是一款过渡产品，其战略价值不过是进一步延续GB家族的不朽神话，目的还是通过GBM和NDS的市场反响来揣摩消费者的心理。



▲最轻最小最薄，横井军平先生理念的极致代表。

外形尺寸：101×50×17.2mm
电源：内置充电锂离子电池
续航时间：6～10小时
重量：约80g
对应游戏：Game Boy Advance游戏
面板：可随意自由更换
内存：288KB WRAM ＋ 96KB VRAM
屏幕：背光LCD（5级亮度调节）
CPU：32bit RISC-CPU ＋ 8bit CISC-CPU
屏幕尺寸：对角2英寸（28.32×42.48mm）
声音输出：扬声器+立体声耳机输出
屏幕点阵：240×160
屏幕色显：32000色

GBM可谓是彻底贯彻了已去世8年的GB之父横井军平先生的理念——“短·小·轻·薄”。不过从市场销售的情况来看，显然还是NDS比较让消费者们买账，毕竟GBA的机能要比NDS落后太多了。所以任天堂放弃了轻便路线，转而全力支持新系列NDS。不过作为GB系列的终极形态，GBM的收藏意义还是很大的。

Gamepark GP32

2001

2001年11月23日，寂寂无名的韩国公司Gamepark突然推出了这款有着令人惊异的硬件性能的掌上游戏机。和GBA 一样，主机的CPU是32位处理器，而内存居然达到了8MB这种夸张的容量；在显示性能方面，无论从显示屏的大小、分辨率还是发色数上，GP32都完全超越了GBA；卡带的容量也相当大，使得大容量游戏的出现成为可能；另外，通过USB接口可以实现和电脑的数据交换，还有主机间RF无线方式的通信手段都是很新颖的创意。发售初期，Capcom和Spike两家日本公司正式宣布加盟GP32，这使得这款新兴掌机的前景一片大好。

◀韩国Gamepark会突然推出拥有如此强大机能的掌机令人感到很意外。

LCD：反射型TFT彩色液晶
画面尺寸：3.5英寸
屏幕分辨率：320×240
最高发色数：65536色
CPU：32bit RISC-CPU
ROM：512Kbyte
SDRAM：8MB
声音：16Bit Stereo Sound MIDI 4声道PCM
通信：RF Network支援
使用电池：2节AA电池
电池寿命：12小时
外部连接端子：USB port
MEDIA：SMC(Smart Card Media)

GP32这个半路杀出的程咬金，着实让业界大吃一惊，不过可惜的是它终究只是掌机史上的一段小插曲。Gamepark公司似乎没有很好地抓住拓展市场的机会，只是在韩国本土和欧洲小范围摸爬滚打。该主机上游戏数量很少，而且主要都是韩国公司的作品，或者干脆移植索尼PS的游戏，风格也以模仿日式游戏为主。不过值得注意的是，在这款主机上还是留下了不少经典大作，比如Capcom的两款招牌作品，一个是在GBA上延期了很久的《少年街霸3》，另一款是由PS移植的《洛克人X5》。主机价格过高使它和GBA相比完全没有竞争力，GP32售价折合约34000日元(折合人民币2700元)，几乎是GBA售价的3.5倍，而且游戏软件的单调以及韩文显示等都使得它和非韩国玩家的交流受到阻碍。所以它并没有对任天堂GBA的垄断地位起到任何影响，最终Gamepark在2007年3月破产，GP32也随之退出了市场。

▲GP32只能算作是掌机历史的一段小插曲。

Nintendo Dual Screen (NDS) 2004

2004年初，靠神机PS2打下家用机市场的索尼公司，正式公布了掌机PSP，准备进军掌机市场。这一消息使得任天堂公司阵脚大乱，索尼公布的PSP强大硬件让任天堂感到了危机，于是在2004年末仓促发售了自己的新掌机——NDS，“DS”是Dual Screen（双屏幕）的缩写。虽然在PSP强大的硬件攻势下，市场开始有点呈现一边倒的局面，但NDS强大的第三方支持还是最终让NDS逐渐扭转了局势。NDS沿用了GBASP的翻盖设计，并且有上下两个屏幕（还记得以前双屏的G&W么？），其中下屏是触摸屏，还加入了麦克风输入功能。触摸式的新颖游戏方式让NDS大受欢迎，这使得NDS在硬件机能差距很大的情况下依然长期保持领先优势。另外值得一提的是，掌机从此进入了可以多人无线联机对战的时代。

▶NDS终于上场了。

主CPU：ARM946E-S（67MHz）
附CPU：ARM7TDMI（33MHz）
内存：4MB
屏幕：两个独立的256×192液晶屏
发色数：26 万色（R;G;B各6bit）
像素填充率：每秒最大三千万像素
音效功能：16 通道 PCM/ADPCM（可设定为PSG音源，最多8通道）
无线通信：以IEEE802.11 为基础设计的独家规格（NDS支援最多16台主机连线）
电力控制：对应休眠模式 对应 2D 3D 绘图引擎以及液晶屏等的省电控制功能

虽然硬件要比PSP差很多，但是新颖的游戏方式和强大的第三方软件厂商支持仍然让NDS处于不败之地，任天堂依然牢牢坐着掌机业界第一把交椅的位置。NDS发售以后，仅仅用了两年多，就在日本本土突破了1000万销量的大关，这一纪录至今无人打破；到目前为止，NDS及其后续机种的全球总销量超过了一亿三千万台，超过GB成为历史上硬件销售量最高的掌机。而且全球销量突破一亿大关，NDS仅用了4年，这一纪录甚至比索尼的PS2还要快，是世界上最快达到一亿销量的主机。虽然可能让国内玩家无法理解，但事实上在全球范围内，NDS的受欢迎程度大大超过了PSP。

Nintendo Dual Screen Lite（NDSL）2006

2006年3月2日在日本发售了名为NDSL的新机种，原本旧型的NDS逐渐停止生产由NDSL接替。NDSL保留了NDS独特的机能，并对其进行改进，使之轻量化，提高了携带性，加强了画面的明亮度。故取之蕴涵的“更轻、更亮”的概念，命名为Lite。

■更轻，更薄，更小巧。

NDSL首发推出三款颜色，分别是水晶白、冰蓝、珐琅蓝，以及中国神游公司2007年8月生产的“中国龙”版。 全新的DSL有着非常时尚的外观，比原先发行时的NDS要现代得许多。任天堂采用了更具透明感的材料作为DSL的外壳，给人一种更加明亮，现代的感觉。按键也做了一些改进，使游戏手感更加舒适。

外形尺寸：133.0×73.9×21.5mm(折叠时)
重量：218克
CPU：ARM9 67MHz&ARM7 33MHz
内存：4MB
屏幕：两个3英寸透射型TFT液晶显示屏
屏幕分辨率：192×256
发色数：26万色
电量：最低亮度时约15～19小时
低亮度时约10～15小时
高亮度时约7～11小时

NDSL接替了NDS，继续在掌机市场保持领先，没有给索尼PSP任何的机会。在2008年之前，一直保持全球平均每天10万台的销量。而且随着时间的推移，NDS上诞生了不少经典传世之作。

Nintendo Dual Screen i（NDSi）2008

2008年11月，任天堂再次对NDS做出了改动，名字也变成了NDSi（eye的意思）。这一次的改动则比较大了：两个屏幕尺寸都增大屏幕增大17%　；CPU的主频翻倍，达到了133MHz，内存扩大至16MB；机器面板右下角与麦克风处各增加一个30万像素的摄像头；机身右侧的推式电源开关改成了下屏幕左边的按键式开关；音量调节按钮改为按键式，放置在了主机的左侧；新增SD卡插槽，放置在了主机的右侧，触笔旁边；原有的指示灯增至3个，移至转轴的左侧；与NDSL相比，附加键L、R的键帽与NDSL相比缩短为1/2；可调屏幕亮度五级；机器自带256M存储空间，可以从官网上下载NDSi专用游戏软件；取消了GBA卡槽（也就是说不兼容GBA游戏了）。任天堂也同步强化相关网路服务，原本网路服务所使用的虚拟货币“Wii 点数”将改名为“任天堂点数”；开设 NDSi 商店，贩售供NDSi游玩的“NDSiWare”下载内容，NDSiWare价位将区分为免费/200/500/800 任天堂点数等不同的价格 。这些大手笔的改动给NDS再次注入了新鲜的生命力。

外形尺寸：137.0×74.9×18.9mm
主机重量：214克（包含电池与触摸笔）
屏幕尺寸：3.25英寸
屏幕类型：26万色穿透型TFT彩色液晶
输入端口：NDS卡槽/SD储存卡卡槽/AC电源适配器输入口/立体声耳机/麦克风输入口
电源类型：NDSi专用AC电源适配器专用电池包
内存：16MB
内置存储空间：SAMSUNG 834 KMAPF0000M-S99"，容量为256Mb，用于存储NDSi拍摄的照片及下载。



▼加入了摄像头功能的NDS新主机。

由于和PSP相比，NDS的机能实在相差甚远，甚至在PSP上都出现了NDS的模拟器（尽管难以运行），这让任天堂压力非常大，PSP后期大作不断，逐渐拉近了和NDS销量的差距，于是任天堂这次对NDS进行了大幅强化，事实证明这次任天堂这个决策是十分正确的，NDSi成功延续了NDS系列的生命，销量一直保持领先，直到3DS的公布。后来还出了DSiLL，其实就是针对眼睛不好的人群的放大版，其他方面没有变化，所以这里就不提了。

PlayStation Portable（PSP-1000）





■靠PS和PS2打下家用机天下的SCE自然是不会让任天堂独享掌机市场这一块蛋糕的。

终于轮到“神机”PSP登场了，PSP-1000于2004年12月12日正式发售。SCE（索尼电脑娱乐）宣布正式进军掌机界，对任氏王朝发起了有史以来最猛烈的冲击。它采用4.3寸16：9比例、背光全透式的夏普超广可视角液晶屏幕，屏幕分辨率达到480×272像素，色彩鲜艳亮丽，显示效果一流；介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力，并且拥有连PS2都没有的对应的曲面NURBS建模功能，游戏画面大幅超越以往所有掌机；可播放MPEG4视频文件ATRAC格式与MP3格式等音乐文件；使用PCM音源，对应3D环绕立体声，音域广音质也好。使用新研发的6厘米直径大小的“UMD”光盘作为游戏以及音像媒介，搭载USB接口与Memory Stick记忆棒插槽，支持无线联机功能和热点连接互联网，机能拓展潜力巨大，是被Sony定位为“21世纪的WalkMan”的重量级产品。无比强劲的机能加上索尼的口碑，PSP一上市就大受欢迎，大有超越任天堂，将王者地位取而代之的架势。

外形尺寸：170×23×74mm
重量：280g(含电池)
处理器：专用CPU（周波数1～333MHz）
主内存：32MB
显存：4MB
存储卡：Memory Stick(PRO)
显示器：4.3英寸TFT 480 x 272像素1677万色
红外接口：内置
内制驱动器：UMD
标准电池容量：1800mAh

PSP的机能要比NDS强上许多，这也意味着PSP的制造成本要远远高于NDS，以前和任天堂竞争的掌机有不少都是吃了价格的亏而惨遭淘汰，所以索尼做出了一个惊人的决定：PSP发售价仅19800日元。据业内人士透露，索尼本来对PSP的售价设定是在30000日元左右的水准。任天堂以15000日元的价格发表DS之后，Sony大概重新调整了价格战略，采用了这种赔本赚吆喝的方式来与任天堂争夺用户。所以，从销售数据上可能感觉PSP与NDS差距不太大，但实际上任天堂从NDS获取的利润要比索尼从PSP上获取的利润高得多。

PlayStation Portable（PSP-2000）2007

为了对抗任天堂在2006年推出的轻薄版NDS——NDSL，SCE公司也在2007 E3发布会上公布了新改良版的PSP——PSP-2000，它拥有更小、更薄的机身，尺寸减小19%，重量减轻了33%，新的PSP重量约为189克(原来是280克）厚度为18.6mm(原来是23.0 mm)。另外，索尼还将PSP内存增加到64MB，新PSP具备视频输出能力，通过另外购买的视频线，可以将PSP接大屏幕电视享受游戏和影视的魅力。新PSP的升级还包括内置存储缓存UMD数据，减少读盘时间，以及可以在USB连接PC或PS3传送数据的同时进行充电。在技术相对成熟的情况下，这次改动不仅使得机器变得更小巧更时尚，更重要的是在缩减了成本而发售价不变的情况下终于使得PSP硬件销售扭亏为盈。



▲PSP-2000是国内玩家公认最完美的PSP。

PSP-2000依然延续着PSP-1000的辉煌，作为史上惟一敢与任天堂叫板的掌机，PSP的强大是毋庸置疑的。走高端路线的PSP虽然并没有推倒任天堂掌机王朝取而代之，但也深深树立了自己的品牌形象，从掌机市场中卷走任天堂的大批份额。对于国内玩家来说，PSP-2000是PSP系列中最完美的，针对1000型的大幅改良，相对便宜的售价（之前PSP-1000被炒得太高）再加上PSP本身自带强大的MP3、MP4功能，丰富的自制软件以及索尼这个响亮的牌子，使得PSP在国内如潮水般彻底普及开来。不过可能和国内玩家想象中的不同，实际上在全球范围里，NDS系列还是一直接近PSP两倍的销量始终保持领先。

外形尺寸：169.4×18.6×71.4mm
重量：189g(含电池)
处理器：专用CPU （周波数1～333MHz)
主内存：64MB
显存：4MB
存储卡：Memory Stick(PRO)
屏幕：4.3英寸TFT，发色数为1677万色
屏幕分辨率：480 x 272
视屏输出:色差或者D端子
内制驱动器：UMD
标准电池容量 1200mAh

PlayStation Portable（PSP-3000）2008

之前提到的破解，对索尼造成的损失是相当巨大的，于是2008年10月，SCE推出了再次改良的PSP——PSP-3000型。相比PSP-1000到PSP-2000的大规模变更，PSP-3000的改动显得较为细微，毕竟其主要目的是为了防破解。外观上变化不大，边缘变得圆润，背后钢圈变细。屏幕采用了抗反射技术使得用户可以在明亮的室外更清晰地看到屏幕上的画面。还添加了内置麦克风，方便用户用PSP-3000打Skype网络电话，或使用语音聊天软件Go Messenger。



■PSP-3000目前依然还是国内市场的主流。

外形尺寸：169.4×18.6×71.4mm
重量：189g(含电池)
处理器：专用CPU （周波数1～333MHz)
主内存：64MB
显存：4MB
存储卡：Memory Stick(PRO)
屏幕：4.3英寸TFT，发色数为1677万
屏幕分辨率：480×272
视屏输出：逐行扫描，色差或D端子
麦克风：内置
内制驱动器：UMD
标准电池容量：1200mAh

虽然索尼一再的努力出新固件防止破解，但始终无法阻挡黑客们前进的脚步，现在PSP-3000原生系统6.36或以下的机器都可以破解运行ISO镜像和各种自制软件，这对索尼造成的损失是不可估量的。不过从另外一方面来讲，破解对于PSP硬件的市场普及率还是起了相当大的贡献作用。PSP-3000直到目前为止还是国内市场的主流机型，全世界的PSP-3000可能有四分之一甚至更多都流入了中国水货市场。

PlayStation Portable go（PSP go）2009

按照惯例，每年的E3等大会上，各大厂商总会公布一些“震惊业界”的消息，2009年的E3发布会是6月3日，但不幸的是，在发布会两天前，也就是儿童节那天，传言已久的索尼PSP掌机新型号——PSP go，被一个PSN付费杂志提前泄露了。以这么个不光彩的方式登场，实在是尴尬。PSP go一改之前的经典平板模样，采用了滑盖式的设计，屏幕从4.3寸缩小为3.8寸，不过色彩饱和度有很大提升；端口方面取消了UMD槽和记忆棒的插槽，内置了16G的存储空间，并且支持M2卡。在机能方面和以前一样没有太大区别。

■外观大幅改动的PSP go造型十分时尚。

外形尺寸：128×16.5×69mm
重量：189g(含电池)
处理器：专用CPU （周波数1～333MHz）
主内存：64MB
显存 ：4MB
存储卡：Memory Stick Micro(即M2)
显示器：3.8英寸TFT，发色数为1677万色
屏幕分辨率：480×72
麦克风：内置
蓝牙接口：内置
视屏输出：逐行或隔行扫描，色差
标准电池容量：930mAh

或许因为摇杆和十字键位置的关系，一些需要手动控制视角的游戏（比如《怪物猎人》）操作变得相当困难。一个玩游戏不方便的游戏机，仅仅只能算作是个高档MP4罢了。而事实上PSP go的销量也非常不济，而近期SCE宣布PSP go停产，更是让其早于前辈PSP-3000退出舞台。

这六年来，整个掌机市场完全成了任天堂和索尼两家的争夺（中途有苹果iTouch和iPhone系列来搅和了一阵，不过身份为MP4和手机，针对的用户群也不同，并不能算做传统掌机，所以这里就不详说了）。NDS和PSP的战争可谓是一场持久战，双方针对不同的客户群，发挥自己的优势，不断推出新型号来刺激市场。截止目前NDS的总销量约为一亿四千万左右，而PSP有八千多万。虽然已经可以确定NDS在这次大战中获胜，但PSP也在市场站稳了脚跟。目前3DS已经出了，NDS已经算是被淘汰，销量骤减。而PSP还在稳步上涨中，即使反超一亿四千万无望，也算没有辜负索尼赔本赚吆喝所花费的财力



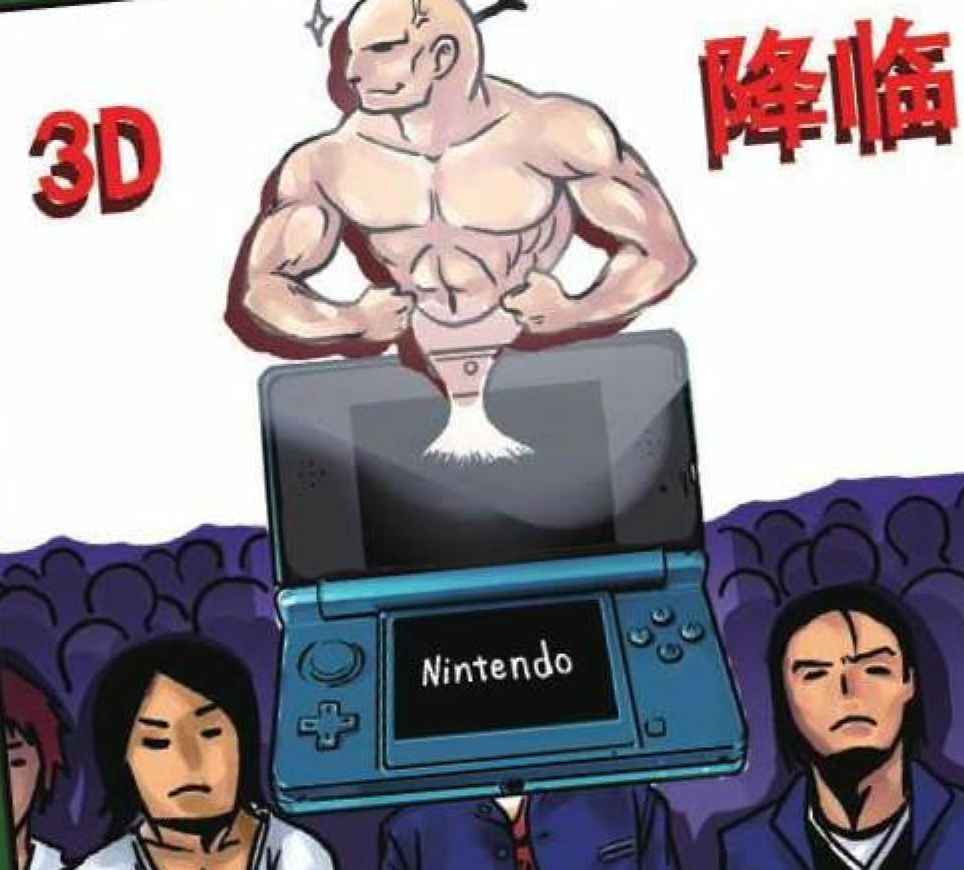
▲这是一场整整持续了6年的战斗，而且到现在也还没有结束。


■拥有良好口碑和市场认可度的NDS最终成为了全世界销量最高的游戏机。

Nintendo 3DScreen （3DS） 2011

▼除了裸眼3D为卖点，身后众多软件厂商的支持也是任天堂高傲的资本。

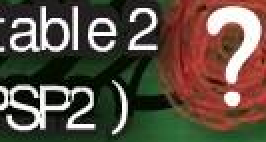
6年过去了，NDS落后的机能逐渐有点经不住PSP强烈的冲击了，最近PSP新作大作不断，索尼被大批第三方厂商鼎力支持的局面让任天堂也意识到了危机，于是在2011年初推出了自己的次时代掌机——3DS。这款掌机是以上屏裸眼3D为卖点，也算是延续了横井军平先生的遗愿吧。机能有了大幅提升，3DS延续了双CPU的设计，其中ARM9芯片将用于控制触摸屏（主频约67MHz），而ARM1176芯片则将对游戏的运算进行控制，另外ARM11将采用8条流水线设计，并具备最高482MHz的频率。画面机能方面，3DS的部分细节刻画达到了Wii的水准，邂逅通讯也是个很有趣的亮点。公布的时候，发售预定的游戏阵容十分强大，包含了各家第三方厂商压箱底的招牌游戏，如《潜龙谍影》、《死或生》、《生化危机》、《王国之心》、《街霸Ⅳ》，首发阵容非常强大一向以软件丰富为最大武器击败各大强敌的任天堂，这次也是前途一片光明啊。



尺寸：134×74×21mm（折合状态）
重量：约230g
上屏幕：3.53英寸，拥有裸眼3D机能的宽屏液晶
下屏幕：3.02英寸，具有触摸机能
摄像头：内摄像头1个/外摄像头2个
无线机能：2.4GHz 支持联机对战，支持Wi-Fi(支持(WPA/WPA2)，对应IEEE802.11)；待机状态下可以自动进行数据交换，可以从互联网自动获取信息支持
声音：上屏左右侧的立体声喇叭
电池：可充电锂电池
游戏媒体：任天堂3DS专用游戏卡，卡带容量最大将能达到2GB

虽然发售前业界对3DS普遍好评，而且任天堂自己也是自信满满，不过从发售近两个月的情况来看并不尽如人意。首发的第三方游戏除了《街霸Ⅳ》以外都比较一般，反倒是内置的《AR游戏》，《脸庞射击》等小游戏却意外地有趣。接下来发展如何，就等五六月的几个大作上场了。

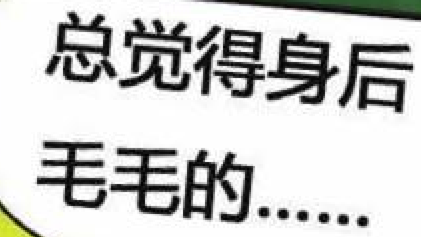
PlayStation Portable 2 （PSP2）



在2011年2月，任天堂即将发售新掌机3DS的时候索尼突然公布自己的新一代掌机，其开发代号为NGP（Next Generation Portable），具体名字未知，姑且叫做PSP2吧，预定年底发售。从目前公布的情况来看和6年前惊人的相似，PSP2的机能大幅度超越3DS，但发售预定的游戏大多是PS3的移植。预计PSP2的生产成本会很高，不知道发售的时候索尼会不会再做赔本赚吆喝的事情了。



- CPU：ARM Cortex A9的核心（4核心）主频未知
- GPU：SGX543MP4+（4核心）
- 屏幕：5英寸，16:9，16.7M色彩，OLED多点触控电容屏，同时触摸点数多达6个
- 屏幕分辨率：960×544（为PSP的4倍）
- 背触摸板：Multi Touch Pad 多点触摸板（电容式）与正面显示屏尺寸相同
- 游戏载体：名为“New Game Media”的类似闪存载体
- 通信方面：支持3G、支持Wi-Fi和蓝牙2.1、支持视频语音通话
- 操作方面：前后触摸（背部有触摸板）、双类比摇杆、一对LR键
- 动作感应：6轴陀螺仪、加速度计、重力感应、电子罗盘
- 其他：双摄像头、内置GPS、内置麦克风、3.5mm耳机接口、双摇杆、5寸EL屏幕



▲传言已久的PSP2终于正式浮出水面了。

技术的索尼再次让我们感到了震撼，PSP2的强大机能是前所未有的，而且加入了双触摸屏、双摇杆、双摄像头、6轴陀螺仪、加速度计、重力感应还有电子罗盘等现在流行的体感操作方式，科技含量非常高，索尼这次也真是下足了本钱全副武装再次挑战任天堂，想要把它从王座上拉下来。不过受到日本大地震以及核泄漏事件的影响，PSP2年底能否按时发售似乎不太乐观。有传闻说会延期至2012年初，不管怎样，让我们继续期待它的表现。

小结

次世代的掌机大战又要展开了，抢先一步发售的3DS硬件销量不错，游戏软件也在不断丰富，不过随着PSP2发售的日益临近，占据掌机市场霸者地位多年的任天堂再次受到威胁，以后的情况到底会怎样谁也无法预言，最终胜利者会是谁，让我们拭目以待吧。

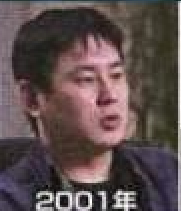


▶……到来自索尼的压力了。

总结

本次掌机历史回顾就为大家介绍到这了，其实30年的掌机发展史里，还远远不止我提到的这些，我只是选择了一些重要的典型而已。还有Cybiko、Timetop Gameking、N-gage等等也在掌机史中留下过自己的名字。掌机这个大平台今后会以哪个方向发展，我们还不得而知，但从最初简陋的LED画面，演变至能够媲美次世代家用机的多重渲染，可以肯定的是，时代给予我们的至少是不停的进步和对未来的满心期盼。





2002年



2004年













《第2次超级机器人大战Z 破界篇》发售半个月了。要说起这个系列的话，就不得不提及制作人寺田贵信。这位被称为“长着超级机器人脸型”的制作人，在系列迎来二十周年之际，将为我们讲述他为系列倾注的心血，以及过去系列的秘话。



文 白菜 美编 Juxi

类型 超级系男性

名称 寺田贵信

生日 11月11日 **血型** B型

角色介绍 B.B.Studio（原Banpresto）公司社长。从系列初期开始就参与制作，现在为系列主制作人。参与所有与《机战》相关的事务。

精神	消费SP
ド根性	40
不屈	10
必中	20
幸运	30
魂	45

人生与《机战》同在

——系列迎来了诞生二十周年，请说下您的感想吧。

寺田贵信（以下简称寺田）： 回首过去，真的是白驹过隙。每年都忙得不可开交，一回过神就二十周年了（笑）。

——真是忙个不停，却也令人激动的二十年呢。

寺田： 是啊。我参与这个系列制作的时候还是20出头。现在已经40好几了，可以说是近一半的人生都与《机战》联系在一起。

——一个系列能够持续制作二十年，可不是件简单的事呢。

寺田： 虽然已经说过很多次了，但我还是要强调，这二十年能够坚持下来，并不只是我们的功劳。这得多亏了《机战》诞生前就已经存在的机器人动画，当然还有愿意游玩这款游戏的玩家们。

——系列FANS的年龄层也比较广阔吧？

寺田： 系列初期的FANS，与近几年加入的FANS之间，差不多相隔了一个世代呢。另外，20几岁和30几岁的玩家大部分都已经工作了，不过他们都会说“小时候我玩过《机战》！”

——这就是二十年的历史带来的成果。

寺田： 特别是自己制作的作品，经过历史的洗礼后被这样一说，感触特别深刻呢。

——请问，制作“《机战》系列”的契机是什么？

寺田： 这原本是Banpresto（现NBGI）名为《混合英雄系列》的，让动画机器人和特摄片英雄齐聚一堂的作品，也就是大杂烩游戏。在其之上制作了一款只让动画机器人登场的作品，于是就有了《机战》。

——正因为有历史积累才能诞生的作品呢。接下来想就《机战》中划分了主轴的系列作品进行一下采访。先来谈谈“初期系列”吧。

寺田： “初期系列”现在看起来制作非常单调，也没有进行动画音效的收录，但是开发起来却并不轻松呢。当时可是很辛苦的。

——因为是系列的黎明期，一定经过了不少摸索与尝试吧。

寺田： 话虽如此，不过为现在的《机战》打下基础的，则是担当初期系列开发的Winkysoft的功劳比较大呢。

——作为《机战》基础的游戏系统，是在初期系列（※1）确立的吧。

寺田： 首先是最初的《超级机器人大战》到《第2次》之间有很大的变化，之后《第3次》（※2）也有改动。在此基础上，《第4次》（※3）终于确立

了持续至今的基本系统。然后从《第4次S》（※4）开始给战斗部分加入了动画音效。



——能够加入动画音效，是因为硬件得到了提升吗？

寺田：的确是这样，但真当要实行时，还是有许多不安的。因为以前从来没有人做过老机器人动画的动画音效重新录制。但是当时的上司说：“不管花多少工夫也要试试看”，所以就下定决心去做了。

——从结果来看，动画音效收录也让FANS数量得到了增长。

寺田：但是一开始收集资料真是非常辛苦。因为有很多机器人动画根本没有录制影像带。

——这些辛苦所带来的结果一直持续至今呢。接下来请谈谈“α系列”（※5）吧。

寺田：《α》是Banpresto（现B.B.Studio）的开发小组制作的作品，但制作过程在整个系列中看来都是数一数二的辛苦。战斗部分与游戏系统大幅进化，可以说是打开了一扇崭新的门扉。

——就是说对之后的作品带来了极大的影响呢。

寺田：“α系列”，特别是第一作是故意以区别初期系列的概念来制作的。故事重新设计，加入了很多遵循原作发展，亲和系列新手的剧情。在许多方面都说得上是能留下深刻印象的作品。

——对于寺田先生来说这是印象很深的作品呢。

寺田：没错。在整个系列中有几个转折点，我个人认为《第2次》、《第4次》、《新机战》（※6）、《α》和《Z》就是这些转折点。

——原来如此。当这些作品长时间积累下来以后，就有了“OG系列”（※7）对吧。

寺田：从《第2次》初登场的塞巴斯塔算起，系列中有很多原创角色与机体登场了。想着让这些原创角色齐聚一堂，于是就有了《OG》。

——与其它的《机战》性质不同，但制作时也费了一番工夫吧。

寺田：是的呢。甚至当时还有人疑问“真的能卖得出去吗”。但是由于之前已经有了《魔装机神》（※8）这样的先例，因此计划就继续下去了。

——差不多已有九年的历史，也经过了动画化（4月放送结束）与周边贩卖，成为了有众多FANS支持的题材呢。

寺田：一开始，原创角色的存在目的只是为了连接剧情。拿塞巴斯塔来说，原本是计划要做名为《魔装机神》这款原创作品，所以先将其加入《第2次》中混个脸熟。在那之后，于《EX》中描绘了世界观，让《机战》连接上了《魔装机神》的剧情。

——这是从一开始就准备好的长期战略计划呢。

寺田：《魔装机神》就是《OG》的原点。《机战》在这十年、二十年内，也增加了不少原创角色与机体。

——正因为有历史积累，才有了现在的“OG系列”呢。与之相提并论的就是现在正在展开中的“Z系列”（※9）。

寺田：作为紧接于“α系列”之后的系列作品，采用了小队系统（※10）的升级版三角战斗系统（※11），并且更新了参战作品，以全新的姿态进行各种各样的搭配。

——请谈谈“Z系列”的最新作《第2次Z》剧情上的看点吧。

寺田：与前作的《Z》发生在不同的地球（平行世界），序盘就有几条路线分支（※12）。之后本作的新参战角色就会结集起来……他们与前作的角色如何交集，就是本作的看点之一。

——为了看完所有路线，就会想要多玩几周目。顺便一说，原创角色似乎是至今为止都没有过的类型呢。

寺田：因为故事一开始是从“还不了欠款！”的地方展开的呢。

——主题是“欠款”啊。

寺田：当然不会仅仅是这样的咯（笑）。由于是一个比较能够融入集体的角色，详情就还请大家去游戏里自己确认吧。

——最后请就今后的展开说几句吧。

寺田：“继续就是力量”。只要有机器人动画与其FANS存在，我就想要继续制作《机战》。还请大家今后也继续支持“《机战》系列”。

※1 《第2次超级机器人大战》到《超级机器人大战F完结篇》为止。

※2 《第3次》中引入了机师与换乘的概念。另外，通过改造可以让机体变强。

※3 《EX》中可以改造武器。《第4次》可以选择原创主人公，出现了强化插件。

※4 《第4次超级机器人大战》的重制作品。

※5 《超级机器人大战α》到《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》为止。

※6 《新超级机器人大战》。系列首次在战斗部分以真实比例描绘机体。

※7 《超级机器人大战OG 原创世纪》、《超级机器人大战OG外传》之类的作品。

※8 只有“《机战》系列”的原创角色来展开故事的系列作品。主人公是安藤正树，故事的舞台是地底世界拉·基亚斯。

※9 《超级机器人大战Z》、《第2次超级机器人大战Z 破界篇》等作品。

※10 最多4台机体组队战斗的系统。《第二次α》初登场。

※11 3台机体一组的战斗系统，可以选择能力不同的三种阵型。

※12 通过选项来区别路线。系列熟悉的系统。



玉置成实×下川美娜 广州演唱会 现场回放&独家专访

走近业界 Approaching Industry

如果看过《机动战士高达SEED》的玩家，相信都知道玉置成实的名字，就算没看过动画原作，在《机战》中听见基拉·大和出击时伴随节奏轻快的BGM，也少不了有玉置成实的作品。至于下川美娜相信已经不用笔者作详细介绍了，自担任《全金属狂潮》OP和ED一炮而红后，如今中国不少城市都可以见到她献唱的身影。2011年4月16日晚上，“高达歌姬”玉置成实携手“亚洲动漫小天后”下川美娜在广州举行了四月巡回亚洲的最后一站演唱会，与她们的歌迷们共同度过了一个心跳加速的夜晚。与其同时，受本次活动主办方的邀请，《掌机王SP》的特派记者在演唱会的前一天，与玉置成实和下川美娜进行了一次愉快的专访。

文 酷洛洛　美编 Juxi　特约记者 希罗

4/15/2011 PM 6:10

广州威尼国际大酒店

专访 玉置成实×下川美娜

在日方经纪人与翻译的陪同下，我们的特派记者在采访酒店的西餐厅内，正式开始了对玉置成实与下川美娜的专访。



玉置成实
Tamaki Nami

15岁便以《机动战士高达SEED》主题曲出道的高达歌姬，日本流行曲歌手。

动漫歌曲代表作：

《机动战士高达 SEED》OP——《Believe》

《机动战士高达 SEED DESTINY》ED——《Reason》

《机动战士高达 SEED DESTINY》OVA《破碎的世界》ED——《Realize》

下川美娜
Shimokawa mikuni



治愈系动漫歌姬，以《全金属狂潮》《奇诺之旅》等动漫作品主题曲为代表。

动漫歌曲代表作：

《全金属狂潮》系列OP、ED

《奇诺之旅》OP——《all the way》

《蓝龙》ED——《イ～じゃナイ!？》

《妖精的尾巴》ED——《君がいるから》

——首先想请问一下是什么契机让两位一同来到广州这里开展演唱会呢?

玉置成实: 这是我的第一次亚洲巡回演唱会以及第一次来到中国举行演唱会，而我在5、6年前已经认识下川小姐，下川小姐又是中国巡回演唱会的前辈，因为想让各位观众可以更加享受这个演唱会，所以我就邀请了下川小姐一起来参加这次的演出。



——可以互相说一下对各自的印象是怎么样的吗?

下川美娜: 玉置小姐的舞台演出很有感觉，很酷，但她说话的时候又很可爱，是一位很独特的歌手。舞台表演和舞蹈都十分洒脱帅气，让我很想去模仿她。我觉得玉置小姐可以说是潮流教主，我希望能像她一样有特色。

玉置成实: 其实我私底下的生活里将下川小姐当做姐姐，我们的关系很好，经常会分享各种心得。我觉得下川小姐的演出模式与风格还是挺不一样的，在唱歌的力度方面下川小姐非常厉害，有种震撼心灵的感觉。从中我也受到很多的启发和鼓励，让我学到了很多东西。感谢下川小姐教会了我这些。

——下川小姐来广州这么多次，请问有没有什么让你印象特别深刻的事物?

下川美娜: 我觉得广州在中国是个很重要的城市，没来中国之前一直很好奇，在中国喜欢我的FANS究竟是怎么样的呢?之后举办了一次演唱会以后就觉得下一次一定还要再来，因为广州的FANS很热情，这种热情感染了我，也可以说这是与FANS们的一个约定吧。广州对我来说不单单是一个巡回演出的地点，而是感觉到在广州举行演唱会的时候有一种精神不断鼓舞着我（笑）。

——不知道下川小姐最近有没有看什么动漫作品呢?而自己最喜欢的动漫作品又是什么呢?

下川美娜: 最近看的动漫呀，是之前为该片唱过片尾曲的《妖精的尾巴》。而我最喜欢的动漫作品应该是《多啦A梦》，因为从小就开始看了，虽然声优都已经换了，但是不管怎样不管看了多少年都依旧很喜欢，看着就会觉得很开心呢。

——两位最近有没有玩些什么游戏?

玉置成实: 其实我是一个深度的游戏宅，经常通宵玩游戏。最近我和下川小姐都在玩《怪物猎人 携带版 3rd》，虽然这次广州之行没带PSP过来，但是平时在工作之余都会玩游戏作为消遣，在日本的时候还会和一些音乐制作人一起联机，还曾经参加全国计时赛而且入围了，但之后因为工作较忙就没继续参加。游戏里面我最喜欢用的是铳枪，我还把所有的铳枪都做出来呢。而下川小姐最喜欢用的是太刀。



——不知道两位歌手有没有自己特别喜欢的动漫游戏歌曲呢?

玉置成实: 我最喜欢的是《创圣大天使》的主题曲。

下川美娜: 我是喜欢《龙珠Z》的主题曲。

——请问玉置小姐这次是第一次来到广州吗?那请问你对广州的感觉是怎么样的呢?

玉置成实: 这是我第一次来广州这个城市，由于时间的关系还未能去游览广州。但是我的叔叔告诉我（玉置成实的叔叔经常来广州工作），广州有很多好玩的地



玉置成实：距离对上一首关于《高达》的歌曲，已经有比较长的一段时间了，我觉得这段时间里面我成长了不少，风格也有所不同了，所以现在的我唱以前的歌曲，风格和感觉肯定也与刚出道的时候有很大不同。如果有机会的话，我希望可以用一个新的形式为粉丝演绎不同感觉的新《高达》歌曲。

——之前下川小姐的中文曲曾经一度引起反响，请问玉置小姐会不会考虑推出中文曲吗？

玉置成实：现阶段我主要在学习韩文，这次来到中国，也想学习中文。不过如果唱中文歌的话，现阶段我还未能唱出流畅的中文歌，希望大家能够多给予我支持，如果大家反应很热烈的话，我会努力为大家演唱纯正的中文歌的。

——那玉置小姐有没有打算深入ACG界呢？例如担任声优之类的。

玉置成实：我曾经在《凡人物语》尝试过，感觉非常有趣，希望以后也有机会再配音。

——关于本次演唱会的义捐，两位有什么话想和中国的动漫迷说呢。请两位最后给FANS们说几句话吧。

玉置成实：亚洲巡回演出能够得到大家的支持，我非常的开心，感谢大家对日本的支持。灾害过后的重建是需要一段很长的时间，不单只是这次演唱会。希望大家可以在其他方面继续支持日本重建工作。这次亚洲巡回演唱会，在广州之后会先告一段落，我会继续为下次的演唱会作努力，希望大家能够继续支持我。

下川美娜：这次地震给日本带来的打击是很大的，希望灾区的人民可以早日重拾笑容。也感谢大家对日本的关心和援助。这次是跟玉置小姐合作非常愉快，希望以后可以跟更多的本地的或者其他国家的歌手合作，我会继续努力的！

方和好吃的东西。所以希望完成这次广州演唱会之后能够好好的游玩一番。

——请问玉置小姐，自从2006年拍了电影《恋爱情结》之后就没有拍过电影，会再涉足电影吗？

玉置成实：因为我这几年比较多的是关于音乐剧的演出，而音乐剧与电影对于表演的要求是很不一样的。但是如果有机会再拍电影，我会作为一个新尝试去挑战，也希望可以让大家看到跟生活中完全不同的玉置成实。

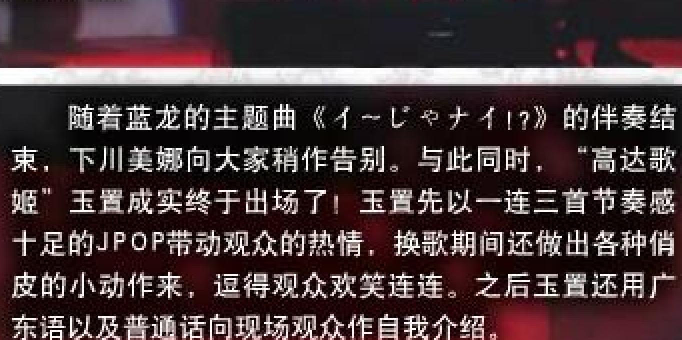
——作为高达歌姬，有机会的话还会为高达FANS献唱吗？





『玉置成实×下川美娜 广州演唱会』回放

两位歌姬驾到，现场自然座无虚席。首先出场的是下川美娜，在舞伴陪同下，一首《tomorrow》让全场观众的心暖了起来，之后还陆续唱出《Alone》、《轮舞Revolution》、《南风》等经典歌曲。下川已经多次来到广州演唱，因此现场不少都是下川的忠实FANS，舞台上还发生一段小插曲：下川在歌唱期间，舞台的一个音响突然失灵，这时观众立即跟着节奏拍手，为下川的歌曲伴奏，虽然音响失灵期间只有短短数秒，但现场观众对下川的支持却让小编印象深刻，相信下川本人也深受感动。



随着蓝龙的主题曲《イ～じゃナイ!?》的伴奏结束，下川美娜向大家稍作告别。与此同时，“高达歌姬”玉置成实终于出场了！玉置先以一连三首节奏感十足的JPOP带动观众的热情，换歌期间还做出各种俏皮的小动作来，逗得观众欢笑连连。之后玉置还用广东语以及普通话向现场观众作自我介绍。





《高达SEED》至今累计的FANS群不下少数，作为“高达歌姬”的玉置成实在现场人气毫不逊色于下川美娜。加上一首首节奏明快的JPOP，不少观众都跟随着玉置的动作手舞足蹈。期间最高潮莫过于结尾的三首代表作——《Believe》、《Reason》以及《Realize》。引得全场观众都站起来、跟随着玉置一起歌唱，日文歌什么的对于现场的FANS更是毫无压力。而演唱会的安可时段，两人更为大家合唱《残酷天使的纲领》，让演唱会的气氛达到最高潮。为答谢FANS的支持，两位歌姬更为全场观众们举行了握手会，给这难忘的夜晚划上完美的句号。

从大约从两三年前开始，就有不少来自日本的动漫歌手们前来中国举办演唱会，如之前的上海ASL可谓典例，这些大大小小的演唱会和活动，正体现出我国动漫文化行业的渐渐成熟与其商业价值。相信今后也会有更多平时只能在动漫和游戏作品上看到的声优和歌手出现在大家的眼前。



あつめて!カービィ

NINTENDO DS

集合！卡比

あつめて! カービィ

Nintendo	ACT	预定2011年	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

10个卡比在此集合！

粉红色圆滚滚的卡比又回来了！虽然尚未确定发售日，但从目前公布的系统情报来看，本作依旧是创意十足。在这款系列最新作中，可爱的卡比将会一分为十，下面就让我们一同看看本作的玩法吧！

操控的关键——勇者之心

本作中玩家们控制的不是卡比，而是名为“勇者之心”的星星。用触控笔点击下屏幕，勇者之心便会出现。玩家需要利用不同的动作让勇者之心移动，以此来诱导卡比们到达目的地。



STORY

本作的舞台是波普星南部的“波波波群岛”。某日，正在午睡的卡比遭到了怪物“涅克罗蒂亚斯”的袭击，魔杖发出的闪电让卡比分成了10个，卡比的力量也因此变弱，被怪物依次击倒……仅存的一个卡比追寻着分裂时从体内飞出的“勇者之心”，展开了自我救助的冒险之旅。



▲活用跳跃后的冲撞，能破坏挡路的障碍物。



▲持续触击屏幕，卡比们就会聚集在一起。

团结就是力量！

吃下水果后数量便会增加

卡比的数量是游戏的一大关键，当上屏幕的水果槽攒满后，就会自动增加一个卡比。卡比的数量越多，越容易扳动场景中的各种机关，面对敌人时才能给其造成越大的伤害。部分关卡对卡比的数量有严格要求，数量不足的话是无法通过的。

◀与敌人接触后，卡比们就会自动发动进攻。

▲吃下水果后，上屏幕的水果槽会慢慢累积。

蓝色表示卡比陷入了危机

卡比受到攻击后，身体会由粉色渐渐变为蓝色，继续受到攻击的话就会变为灰色的天使缓缓升空、从队伍中离去。在灰色的卡比消失前，及时用触控笔点击它们的话，卡比就会变成蓝色的状态回到队伍中。



▲利用场景中的“回复环”，能让卡比恢复元气。



▲迅速靠近变成天使的卡比，把它们救回来吧！

丰富多彩的舞台场景



▶在水下的场景中，卡比们将会游泳前进。



▶集合众多卡比之力才能拔出来的巨大果实。



◀这个大树BOSS对于系列的老玩家而言一定不会陌生。

谜惑館 音の間に間に

文 胧月 美编 chisun

游玩时声音很重要，

奇怪的居民、诡异的布局、令人遍起鸡皮疙瘩的音效——光怪离奇的《谜惑馆》又有新情报杀到。主人公的冒险宗旨很简单，那就是找到谜惑馆的出口，出口的线索要在馆内各个房间里获得，而这些房间往往被一些怪胎们“霸占”着，如何通过3DS的特有机能解决他们设下的难题？这次就以时钟房间为例，让我们来看看谜题的样板。

NINTENDO 3DS

谜惑馆 回音之间			
谜惑馆 音の间に间			
Capcom	AVG	预定2011年夏	日版
1人	售价未定	无对应周边	

相关报道 Vol.156 P20

好了，请你来解答这个房间的谜题吧。

触摸屏 操作触摸屏，以画画的感觉挑战谜题！

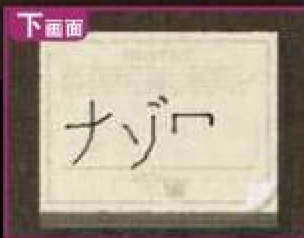
ROOM 1 萤火虫房间



▲身穿日式浴衣的女性所在房间。因萤火虫没精打采，该女性表现出担忧之意。操作下屏的奇异泡泡碰到萤火虫，即可让它们恢复健康。

ROOM 2 名侦探房间





▲▶这位侦探叫“巴洛克·普尔摩斯”，面对他的提问，玩家或要用语音回答，或要在下屏写上答案。

触摸屏 发现时钟！指针似乎可以转动

立体音响效果能良好地再现时钟的“ ”声。借助下屏的触摸屏可拨动钟面上的长短两根针，其中到底内藏了怎样的机关呢？



名侦探答疑时间

问题1 要我在大庭广众之下语音输入会很不好意思。

环境的杂音同样会干扰语音输入效果，建议你寻找一个僻静的场所，戴上耳机游戏。这样就同时解决了杂音和害羞的问题。

问题2 要不要专门准备耳机？

任何耳机都能胜任本作，就算只戴一个声道，也不妨碍听到立体声哦。

让我给你采耳吧！



这位采耳大姐会在游戏中为你清理耳朵中的污秽，采耳时的音效非常逼真。

陀螺仪 仔细观察房间内的情况



房间内有一名假寐中的女性，只要把3DS的机身向左右转动，内置的陀螺仪就能帮助玩家打量房间的全貌了。

语音输入 试着叫醒睡眠中的女性？



衣着“清凉”的女性睡得正香，对着3DS的麦克风说话即可将其唤醒。女性会根据玩家不同的说辞改变态度，而且似乎还能用触控笔触摸她。

探索完各种房间，最后等待玩家的是……



◀▲在两个房间之间移动时经常能看到穿插的剧情动画，看似由一个个迷你游戏组成的本作，最后究竟会迎来怎样的结局？

麦克风 向麦克风说话，用听与说来挑战谜题！

ROOM 3 游戏房间



▲这不是我们熟悉的《街霸》吗？大声喊出必杀技的名字，打败维加魔王吧！

ROOM 4 猜名字房间



▲日本儿童的一种游戏，孩子们一边唱歌一边手拉手围着主人公转动，当歌声停下后，玩家要猜测位于自己正后方的孩子的名字。

立体音响 用声音的创造力挑战谜题！

ROOM 5 黑暗料理房间



◀▼挑战恐怖的黑暗料理，房间的住民到底会给主人公吃下什么怪东西？

ROOM 6 音乐教室



▲漂亮的音乐老师弹奏出立体音效的美妙钢琴乐，能在老师的指导下完成发声练习的话……

文 酷洛洛 美编 juxi



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

游戏历史的名作
全方位强化后再次登场！

NINTENDO 3DS

塞尔达传说 时之笛3D			
ゼルダの伝説 時のオカリナ3D			
Nintendo	A・RPG	预定2011年6月16日	日版
1人	4800日元	对应周边未定	

《塞尔达传说》25周年！

传说中的冒险

《塞尔达传说 时之笛》发售之初便吸引了全球游戏饭的目光。这款名留青史的经典游戏作品，如今将活用3DS机能，于3DS平台重生。更加美丽的画面、操作手感更加优秀的双画面显示、活用陀螺仪操控游戏等等更多新的魅力马上为您呈现！

《塞尔达传说 时之笛》是怎样的作品？

《塞尔达传说 时之笛》是一款1998年发售于N64平台的动作角色扮演类游戏。游戏中包括一键轻松调节视点的划时代革命系统“Z注目”、充满戏剧性的剧情、活用立体空间的细致解谜要素等堪称天衣无缝的内容，因此在世界范围内受到玩家的好评。本作获得日本第三届CESA大奖、第二届文化厅媒体艺术祭数位作品“互动部门”大奖等多个奖项，也曾在日本某权威游戏杂志得到过40分的满分记录。



▲虽然是“《塞尔达传说》系列”第一款3D作品，但其完成度令人惊讶！

超越时空的宿命故事

▶某天早晨来到林克家的妖精纳比，自称是由科克里森林守护神『德库之树』派遣而来传达重要使命的。

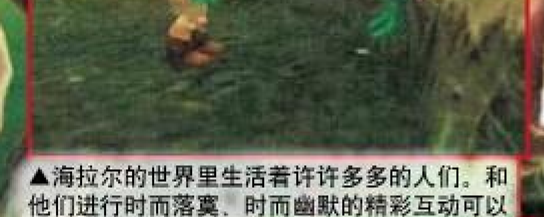


在海拉鲁王国茂密的森林中居住着能驱使妖精的“科克里族”。而其中惟一一个没有使役妖精的少年林克每晚都被恶梦缠绕。在逃离什么的公主、紧追不舍的巨汉以及目睹这一切的林克……妖精出现在一如既往从恶梦中醒来的林克面前。



▲长相丑恶的巨汉加农多洛夫将成为林克的宿敌!

在3D世界展开!



▲海拉尔的世界里生活着许许多多的人们。和他们进行时而落寞、时而幽默的精彩互动可以说是本作最大的魅力。



▲玩家使用剑等多种道具与怪物战斗，拜立体视线效果所赐可以体会到原版强烈的临场感。

名作将达到更高水准！

本作将在原版基础上更加活用3DS机能，使整体操作更加简便。尤其值得注意的是对应双屏，在下屏提前设定好物品的话，就可以很轻松地使用，下屏还集合了地图等的情报表示，更加方便！另外似乎还追加了更多神秘要素，敬请期待今后的后续报道！



双画面操作更方便！

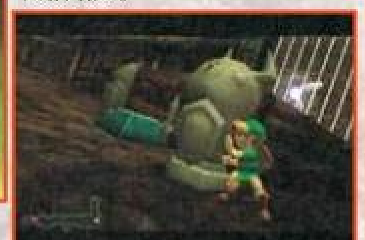
将智慧、勇气、道具化作力量！

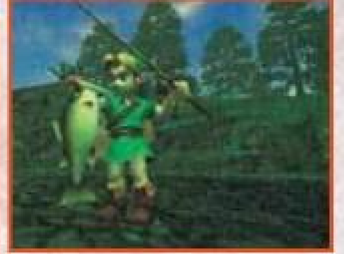


▼本作的解谜过程中陶笛依然起重要作用，下屏可以显示乐谱，借助乐谱能够不出错地轻松演奏笛子。

◀▼使用多种多样的道具，不断尝试摸索前进。本作增加了许多可同时配套使用的道具，因此使解谜的乐趣和方便程度大幅增加。







无论是谜题还是战斗都是传说级！

更精致的画面！更传奇的剧情！

本作除了对应裸眼3D外，整体画面也比原版更加精细漂亮。下面放出本作中一些名场面的游戏画面，希望玩家们能一饱眼福。尤其是一眼就能看出以主角林克为首各角色的造型都变得更加精致，而且实际画面还会是立体的，让我们一起期待着游戏发售的那一天吧！



▲店内物品都描绘得很细致，能够感到强烈的生活气息。





对应陀螺仪！自由地眺望海拉尔的美景吧！

作为3DS的追加要素，本作具备对应陀螺仪的全新操作机制。先点选下画面的摄影机图示，再拿着主机环顾四周，就能以更加直接的视点操作游戏。



用新操作方式射击！

用陀螺仪不仅仅是能够简单环顾四周，使用类似弹弓之类的武器的时候可以活用这种操作方法瞄准，想要以更体感的方式体验游戏，请务必使用这种操作！



精确瞄准！



▲活用陀螺仪、立体视线进行游戏操作临场感绝赞！若再精准命中目标，必定将冒险的气氛推向高潮！

◀更多更强的BOSS在等着林克的挑战！

フォトカノ

文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE			
写真女友			
フォトカノ			
角川Games	SLG	预定2011年夏	日版
1人	7140日元	无对应周边	
相关报道	Vol.151 P71/Vol.154 P48		

在这片青涩的校园生活中，有一页是无论如何都不可缺少的，对！就是果实们的园丁——教师。在《写真女友》中，主人公不但可以与学校的女生展开交流对话，就连老师也不例外。本辑报道中，我们就来看一下就职于光河学园的老师情报，此外还放出了女生们穿着各自活动部门的服装身姿，让各位体验教室以外无法品味的别样光辉。

教师角色大公开！

冷艳的班主任 喜多川美纱

CV：世户佐织

担当班级：2-B
血型：A型
生日：11月19日
星座：天蝎座
喜欢的东西：小测、补习、课后作业
讨厌的东西：整理东西

主人公所属班的班主任，负责的科目为英语。把教师当作自己的天职，对学生教导严格认真。从没有与她相关的恋爱传闻。同时也担任大谷桃子的教育从业指导。

深受学生欢迎的实习教师 大谷桃子



担当班级：3-A
血型：B型
生日：7月16日
星座：巨蟹座
喜欢的东西：说话
讨厌的东西：游泳、料理、辨认方向（实为路痴）

在新学期刚来到光河学园的实习老师，负责的科目为数学。性格开朗，有点学生气，其言行与其说是老师，倒更像一位大姐姐，深得学生们的喜爱。除大学外，一直都是在女子学校就读。

在部门活动闪耀的少女之心！

本作中登场的女生，各自都有其活动部门，在部门活动中挥洒汗水的女生们，一举手一投足，一颦一笑无不让人心动沦。现在就来看看游戏中单反相机下捕捉的美丽瞬间吧。



网球部 新见遥佳



料理研究会 柚之木梨奈

原游泳部 室户亚岐







照片部 实原冰里

软式棒球部 间咲野乃香



新体操部 早仓舞衣







戦国BASARA CHRONICLE HEROES

戦国BASARA クロニクルヒーローズ

总数32名

文 阿鲁 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒーローズ

Capcom	ACT	预定2011年夏	日版
1~4人	价格未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.156 P53

上辑《掌机王SP》中介绍了本作的新系统，这次将为大家带来空中战的一些详细资料，一起往下看吧。

登场的32名武将一举公开！

伊達政宗	浅井長政	明智光秀	ザビー
真田幸村	お市	豊臣秀吉	島津義弘
徳川家康(青年)	風魔小太郎	竹中半兵衛	本多忠勝
石田三成	武田信玄	濃姫	徳川家康(少年)
前田慶次	猿飛佐助	森蘭丸	今川義元
長曾我部元親	上杉謙信	前田利家	北条氏政
毛利元就	かすが	まつ	本願寺顕如
片倉小十郎	織田信長	いつき	宮本武蔵

强化后的空中战让战斗更加白热化

本作加入了空中的战斗动作，可战斗范围变得更大了。除了通常的地对地，还有空对空、地对空的战斗让战场变得立体化，下面就对追加的空中战相关动作进行解说。

空中防御



◀察觉到危险时马上进行空中防御，掌控了制空权就等于掌控了整个战斗。

前作中，一旦在空中被攻击命中就会陷入非常被动的境地。本作增加了空中防御的动作，空中防御可以抵御来自空中或地面的攻击，防住对手的攻击后就能找机会进行反击了。

防御崩坏！

可以防御来自空中和地面攻击的空中防御并不是万能的，只要使用空中特殊技进行攻击就能轻松破防，面对喜欢使用空中防御的对手，就多多使用空中特殊技来对付吧。

◀除了对付空中防御，还有用来对付地面防御的空中特殊技，看准对方进行防御时出手吧！

空中弹返

在对方攻击到自己的瞬间进行防御就能发动“弹返”将对手吹飞，这个技能如今可以运用在空中战。





▲弹返对于按键时机要求较高，不过一旦成功就可以将敌人吹飞，形势瞬间逆转。

英雄参战！

绚丽豪杜
前田庆次

武器：超刀·朱枪 属性：风
声：森田成一

前田家的情场浪子，前田利家和阿松的侄子，比起天下统一更在意“自由地生活”。

烈界武帝
丰臣秀吉

武器：无 属性：光
声：置鲇龙太郎

引领日本成为强大国家的霸王，是促使国家腐坏的织田信长的对立面。

神速圣将
上杉谦信

武器：长刀（居合） 属性：冰
声：朴璐美

天生就擅长作战的天才，为寻求自身的极限，奋战于战场的“军神”。

战神霸王
武田信玄

武器：一军斧 属性：炎
声：玄田哲章

甲斐武田家总大将，比起语言更喜欢用拳头来表达感情的热血大叔，和上杉谦信是死对头。

空中牵制技

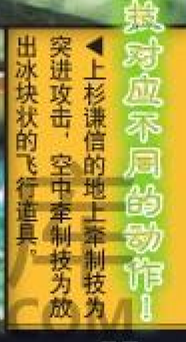
前作中只能在地上使用的牵制技如今也扩展到了空中，任何武将在使用空中牵制技时都会用到飞行道具。

通过空中牵制技衍生出丰富的战法

■前作中没有飞行道具的丰臣秀吉在使用空中牵制技时放出了飞行道具。

▲前田庆次的空中牵制技，属性不同移动的轨迹也不同，前作中没有飞行道具的武将用起来可能会更加轻松。

两种类型的牵制技对应不同的动作！



◀上杉谦信的地上牵制技为突进攻击，空中牵制技为放出冰块状的飞行道具。



欧利恩斯传说

悠远上古，四道光芒（希望）降临于世
人们向光芒聚集，建立了四个圣柜
它是人们的信仰和秩序
同时也是四条道路
其一为朱雀，飞翔心间的火焰之翼
其二为白虎，拥抱智慧的钢铁之腕
其三为苍龙，横跨天空的无垢之瞳
其四为玄武，暗藏刀锋的坚韧之盾
当9和9迎来9之时
根源的意志会赐予世界菲尼斯
世界之名为欧利恩斯
那是徘徊在螺旋发展之内，等待着“Agito”的世界……



文 胧月　美编 澄香

从“Agito XⅢ”更名为“零式”，这款从多年前就公布了的游戏时至今日更改的并不单单是名字，除了保留《FF》一贯的华丽风格外，游戏的系统也在尽可能地有效针对PSP玩家。本次报道将重点介绍游戏的世界观、登场角色和战斗系统等要素。

PLAYSTATION PORTABLE

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー 零式

Square Enix	A・RPG	预定2011年夏	日版
1～3人	售价未定		对应周边未定

相关报道 Vol.154 P33

欧利恩斯的4个领国

东方国家郡欧利恩斯上拥有4块能力各异的水晶，分别归领内的鲁布卢姆、米利特斯皇国、贡戈尔迪亚、罗利加这4个国家所有。各国在军事上互相牵制，形成机锋内敛的均衡，而如今以米利特斯皇国向鲁布卢姆发动进攻为导火索，四国的均衡土崩瓦解，欧利恩斯陷入战乱之世。人们开始祈祷救世主"Agito"的降临，平息名为"菲尼斯"的大灾难……



米利特斯皇国向鲁布卢姆发动进攻！故事由此开始

▲以飞行战舰、魔导装甲和铳火器为战力的皇国掌握着强大的科技文明，与此相对的鲁布卢姆则以魔法应战。

召唤兽对抗魔导装甲

◀鲁布卢姆召唤出巴哈姆特应战，但由于作为它力量之源的水晶被皇国特殊装置无效化，皇国将巴哈姆特击败并威胁到鲁布卢姆的首都。



▲朱雀



▲白虎



▲苍龙



▲玄武

圣柜

欧利恩斯传说中提到的"圣柜"即是当今各国存放和管理水晶的机关，每个国家的圣柜均位于不同地点，朱雀领鲁布卢姆的圣柜是该国的行政中心魔导院。



魔导院圣柜朱雀的训练生们

参加入院考试的学生中将有一部分被选为救世主Agito的候选人，其中的主要12人组成了魔导院中的零班。零班的成员具备优秀的个人能力，是学生中的佼佼者。



▲主人公们所在的零班教室。



◀广场上的朱雀雕像如同守护神一般凝视着学生们。



▲魔导院内部给人以宗教和历史风格的感觉。



零班的

▲系列常客陆行鸟登场，王牌似乎也很喜欢这种动物。

ACE 王牌

使用武器：卡片

声优：梶裕贵

外冷内热的训练生，看上去不太好亲近，心地却很善良。他使用卡片战斗，只要手上的卡片组成一定花式就能发动不同的卡片特技，这些特技近似于魔法，拥有攻击、回复、辅助等多种效果。

▲虽然一眼看去非常冷酷，但愤怒时的眼睛里则燃烧着炽热的火焰。

操作卡片，制御火焰力量的王牌攻手

▲九的脸上浮出蔑视的微笑，这是他对自己力量的自信表现。

NINE 九

使用武器：枪

声优：小野大辅

性格直爽的同时有些缺乏变通，遣词粗鲁，评判任何事情非黑即白。他在战斗中使用一把长枪，攻击范围广，挥舞起来能够让敌人无从近身，并擅长跳到空中发动从天而降的全力一击。

自信十足的长枪武人

▲作为主人公的12名训练生各自使用不同的武器。

◀粗鲁的言语却往往能给犹豫的同伴打上一针强心剂。

▼擅长使用长枪的九能够打出华丽的连击。

各色成员



KURASAME 暮雨

声优：樱井孝宏

王牌、女王等人的教官，曾被称为“冰剑死神”。他拥有不容怀疑的超高战斗力，却不太容易相处，穿着校服的奇异生物顿贝利与他同行。

率领零班的教官

▲言辞掷地有声，营造出无形的压迫氛围。

◀尽管平时很严格地训练自己的学生，但在看到执行任务的王牌平安归来后，还是流露出心底的欢喜之意。

QUEEN 女王

使用武器：剑

声优：小清水亚美

廉洁正直、头脑聪明的女性训练生，人如其名，散发着孤傲的气息。她是有一说一的性格，面对任何人都能毫不掩饰地表达自己的看法。战斗时攻守兼备，动作灵活。

贯彻正义的坚强女性

▲女王在零班的地位近似于班长，对同学犯下的错误也完全不能容忍，总会严词厉色地予以训斥。

▼看着伤重不治的同伴，女王流露出凄然之色。

▲被戏弄后也会失去冷静，展现出冰山美人外表下的女性一面。



战斗风格

目前已公布的三名学生，其各自的战斗风格也完全明朗了。从之前的人物介绍玩家大致也能猜个八九不离十，王牌是法师型角色，既有强大的破坏魔法，也能胜任辅助角色；九是强攻型角色，适合驱散敌群；使用细剑的女王是敏捷性角色，擅长与敌人近身周旋。

战斗风格 王牌



▲角色们的普通攻击会因为操作方式而产生差别，其中也存在一些特殊的动作。

战斗风格 九



▲广大的攻击范围和卓越的弹跳力是九的显著特点，令人想到《FFⅣ》的龙骑士凯因。

战斗风格 女王



▲女王擅长快速且连续的斩击，是近距离埋身战的主攻手。

魔法·火焰ST



▲火焰魔法，向敌人射出高速火球。被击中的敌人不但会损失火球带来的固定伤害，还会因为着火而承受追加伤害。

圣枪



▲九的普通攻击，挥动长枪形成连技，结束动作能把敌人吹飞。

秘银剑



▲女王的普通攻击，连技的最后一击会发动大招。

卡组开放



▲从卡组中抽取4张卡，根据组成的花式发动各种魔法。

特殊攻击 跳跃



▲从敌人的头上落下，并把长枪掷入地面。长枪对落地点的周边范围都会产生攻击判定。

特殊攻击 十字光剑



▲把剑举过头顶，放射出十字光芒。这招在对敌人造成伤害的同时也可回复我方HP，一招两用。

三人组队战

本作战斗的基本形式是三人组队。出击之前，玩家要先在12名学生中选择其中三名组队，而战斗中玩家每次只能控制一名角色，队伍中的另外两名角色交由AI操控。面对不同的敌人时可针对弱点自由切换操作角色，布置不同的战术。敌人的每个部队里均存在一名指挥官，将其打倒后该部队的敌人会在失去战斗意志后逃跑或投降。

动作性强的战斗



◀多彩的武器、魔法和特技都是对抗敌人的手段，基本上只需使用一个按键就能很轻松地打出华丽的战斗场面。



▲敌人数量较多时需要时刻关注同伴的安危，在极短的时间内想好最佳策略。




文 乌冬 美编 咕噜

众所期待的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》续作终于确定登场！马上为大家呈上续作“G级”的内容和开发人员的采访！

艾鲁村生活现在开始！

更加暖洋洋的G级

请耐心等待夏天的到来喵！

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G ジー

光环视频收录 POCKET HALO

无论是可爱度 还是暖洋洋度 全部提升到“G级”！

在聚结了众多个性丰富猫猫的艾鲁村里享受村庄生活乐趣的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》如今将进化到“G级”！不仅增添了新的设施和伙伴，还增加了更多令村子更加热闹的要素。甚至还能继承前作的存档。说不定会有好事情发生哦！？

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

Capcom	ETC	预定2011年夏	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	

新的有趣设施有好多啊喵！

《暖洋洋的艾鲁村G》追加了以温泉为首的众多新设施。这里将为大家带来各个设施的精美插画原稿，先来一睹为快吧。

在温泉里放松身心?



温泉

和行云村分外相似的温泉。里面能看到舒服地泡澡的艾鲁猫。搞不好会有猫猫看中温泉和你成为伙伴的哦。

色彩鲜明的动植物

猫地藏

稳守在村子中央的巨大岩石被称作“猫地藏”。似乎通向某个地方，能够通过“猫地藏”的方法到底是什么呢？

在这深处有些什么……

广场

新的开拓的广场。植物生长茂盛、昆虫和各种鸟类活跃其中。充满自然活力的场所。

暖洋洋地采访





《暖洋洋的艾鲁村》再度登场！

——这次的《暖洋洋的艾鲁村G》也由二位共同制作呢。

北林达也（以下简称“北林”）：是的，不过这次的主要制作人是小岛

小岛慎太郎（以下简称“小岛”）：和前作相同仍然是由我们两个共同制作，只不过这一次将由我亲手为大家献上更加可爱的艾鲁（笑）

——前作已经很可爱了（笑）。

小岛：这次会更可爱哟（笑）。相信享受过前作乐趣的玩家，这一次会对艾鲁产生更多的喜爱。

集合了艾鲁们的沙滩厨房

G 厨房

在海边开放了沙滩厨房。比前作厨房更大、更加豪华。和伙伴们一起吃东西，身心愉快又满足！





能够饲养什么样的怪物呢？

G 牧场

可以养育怪物的牧场。前作可以饲养波波等怪物，本作又可以养哪些新的怪物呢？真令人在意。在原稿中似乎看到了丸鸟的身影……

小猪也增加了新的同伴。穿着《MHP3》中的衣着，这孩子的名字是？

小猪的这件衣服是……

为了收获挥洒汗水努力耕耘

G 农田

在农田里可以收获农作物。原稿中出现了3匹小猪，它们和农田又有什么关系吗？

艾鲁也进化到“G级”！！





——G似乎已经成为“《怪物猎人》系列”续篇的固定标记了。

小岛：对于系列的支持者来说这会是个相当熟悉的字眼，对于完全不知道的玩家来说会想“这到底是什么啊？”而引起好奇。

——同时也有更难的印象……

北林：印象里确实会是这样的，但是艾鲁和猎人不同，并不是追求更强，而是更暖洋洋，更可爱的感觉，希望让人体会到比前作更加进步的艾鲁村。

——上面的猫猫是村子里新来的艾鲁么？

小岛：前作中使村子更热闹的艾鲁，这一次将作为村长候补，让村子更加繁华，它最的领结就是村长

外观



南国风情的集会
带着热带阳光的感觉！

集会

村子的核心设施，可接受探险任务等等的集会。新增加可改变集会外貌的“变更外观”以及可陈列入手的工艺品的“变更装潢”选项，使集会变化更加多样。

装潢

采掘场

可以采掘到矿石类道具的设施。本作里似乎建在可以瞭望美景的地方。能够采到更稀有的矿石吗？

寻找洞穴深处闪闪发光的矿石吧

捕虫场

可以捕捉各种各样的昆虫。昆虫可以作为礼物送个伙伴，用途十分广阔，非常便利的设施！



候补的证明，由村长亲手授予。

北林： 这里的猫猫是对变热闹的村子感兴趣而新来的艾鲁，甚至有从《MHP3》的行云村来的猫猫。以温泉为首增加各种各样的设施，在那里不断和艾鲁关系变得更好。这样可以知道艾鲁们令人略感意外的奇闻轶事哟。

这也是新设施？“木筏”

广阔的海洋正中漂浮着小小的木筏。似乎和前作渔场相同可以进行钓鱼。出海海钓能钓到和渔场不同的鱼，并且木筏可以进行改造，如果改造得十分气派，也许会钓到更大的鱼……



◀乘坐木筏出海能钓到和平时不同的鱼。以大鱼为目标出发吧！

G是充斥着更新的惊奇和趣味要素的喵！

《暖洋洋的艾鲁村G》改良了前作的系统，并添加令人心跳加速的事件，更有新的怪兽和G级任务，追加大量的新要素，“G”可不是浪得虚名。

从白天到黄昏



明天大家也要加油！



▲日落之后，村子被夕阳染红的景色。等着我们的是盛大的宴会？

时间的显示方法焕然一新



G 更加简明易懂的“一天流程”

虽然前作也有时间流逝的观念存在，但本作以图像显示的方式进行了更简明易懂的改良。时间的表示形式以钟表指针的样子出现，更加形象。也让玩家能够切身感觉到时间的流逝。

来自行云村的艾鲁！



▲从行云村来的行云柜台小姐。似乎可以从她那里得到探险任务？

实习村长！

▲前作集合了77位同伴的主角艾鲁，这一次被选拔成实习村长了，新的生活即将展开！

G 满载众多新事件

最让人在意的一点是本作满载众多振兴村子的新事件。不只是新来到村子的猫猫，就连原来村子里的同伴之间似乎也有各种各样的状况……让人十分期待！

“G”的新收集要素

——前作搜集77只艾鲁是目标之一呢。

小岛： 是的，刚刚所提到的新要素是设定在玩家已经收集了前作77只的基础上才开始添加的。

北林： 当然可以继承前作的存档而不需要重新收集。如果还有没有收集完的玩家最好趁现在赶快准备一下。

小岛： 搜集之后我们也准备了很多艾鲁的事件。而且我们这次准备了一个设施，能够将自己喜欢的艾鲁统统集合进去，敬请玩家期待这“小小新意”。



——艾鲁的数量很多，如何编成队伍也是一件令人烦恼的事情呢

北林： 编成的方案自然也会增加，G级任务中会加入一些玩法的新要素，这一点也请大家期待。



新的怪兽和G级探险任务

《暖洋洋的艾鲁村G》中将出现由新登场怪兽和任务组成的“G级探险任务”……虽然具体的内容还是谜，但是将出现了类似《MH》的狩猎方式是毫无疑问的！

雷狼龙

在起伏剧烈的山间和丘陵昂首阔步的牙龙种怪兽，具有带电能力，据说一击就能将其要捕获的对象解决，有什么办法可以打败它么？

丸鸟

栖息在溪流中的鸟龙种，性情温和，很容易被驯服饲养，被视为家禽，和人们很亲近。



▲正如它的名字，丸鸟外表看上去圆圆的，相当可爱。是否能像波波一样被饲养，真是让人十分在意。

小岛慎太郎

和更可爱的艾鲁成为关系更好的朋友的游戏，非常可爱哟！

从艾鲁手中得到“G勋章”

成为艾鲁村同伴的艾鲁，满足特定条件，就可以得到“G勋章”。那些得到过“G勋章”的艾鲁都似乎有什么秘密的样子，“G”仅仅是很棒（Great）的特典或褒奖么？



▲在艾鲁颈上闪烁着金色光芒的“G勋章”，除了是艾鲁掌型设计之外其他都是谜，搜集全体村民的勋章会发生什么样的事情？真让人好奇！



北林达也

本作可以享受到比前作更加暖洋洋的生活，敬请期待！



玩家亲手迎接洛克归来！



NINTENDO 3DS

洛克人 DASH 3 计划

ロックマン DASH 3 PROJECT

◆Capcom◆RPG◆发售日未定◆日版

如果你是"《洛克人 DASH》系列"的忠实粉丝，那么你应该早就关注着这个游戏了。正如本作的标题中含有"计划"二字一样，在本作公布之时，Capcom的"DASH开发室"就已经开始进行一项崭新而庞大的计划——"69万人"的游戏开发。这是让所有玩家都直接参与游戏开发的计划，玩家只要登录官网的游戏开发SNS"DASH开发室"，就能浏览到所有开发过程的详细资料，并配合官方展开的活动发表自己的意见。事实上本作的女主角之一"艾亚萝"就是通过玩家票选出来的角色。另外在《DASH 2》中的结局，主人公洛克被遗留在彼方之地"天堂"，现在玩家们正在通过关联"DASH开发室"，建设将其接回地球的火箭。

本作的舞台是海上岛屿"库里卡兰岛"。当洛克不在的时候，本作当然也有自己的主人公，其名为巴雷特——一个骑着机器摩托车登场的红发少年，是岛上最弱的暴走族"光明蝙蝠"的队长。为了让"光明蝙蝠"成为岛上最强的暴走族，一直锻炼着成员们，拥有一颗火热的冒险之心。之前提到的女主角之一艾亚萝则是"光明蝙蝠"的成员，队伍中惟一的女性，善于制造气氛。不知为何非常擅长窃听警方的无线电，为"光明蝙蝠"屡次逃避开警察的追捕立下了汗马功劳。

当然除了这两位主角之外，系列为人熟知的女主角萝尔与托隆也会登场，相信洛克势必也会回到大家的视线中。现在火箭的建设进度为25%，你要不要也去添砖加瓦呢？

（文：白菜）


▲巴雷特骑着摩托登场的跃动感！不禁令人期待本作是否会有全新的动作要素。

▲通过玩家票选出来的女主角艾亚萝，这就是众望所归。



▲库里卡兰岛上的街道与遗迹，巴雷特与洛克将在这里展开新的冒险。

光明无处不在，黑暗如影随形



PLAYSTATION PORTABLE

仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク ～光と暗の皇女～

◆GungHo◆RPG◆预定2011年秋◆日版

《仙境传说》是PC玩家们熟悉的MMORPG，如今基于该作世界观的全新作品《光与暗的皇女》将要登陆掌机平台。

游戏的舞台是名为“兰茨利塔”的半岛，在这个北侧为险峻山峦、南侧为辽阔大海的半岛上存在着3个势力：托雷涅义勇团、布兰沙鲁多皇国、联合国家奥拉，连年的战火让百姓们渴望战乱终结之日。玩家需要选择其中一个势力展开本次的冒险，而根据选择的不同，所触发的剧情也会有所差异。本作特别引入了“A.I.Z系统”，玩家可以在三个势力间进行切换，从不同的角度纵览本作的壮阔剧情，一点点揭开历史的真相。游戏中共有领主骑士、高阶魔法师等14种职业登场，职业间能够自由转换，玩家可以按照自己的想法培养出充满个性的角色。（文：苍穹）



▲满足条件后就可以与同伴一起发动强大华丽的协力技。



▲本作的人物形象较为复古，与原作风格有一定差异。

和NBGI定下契约，成为粘土人吧！

PLAYSTATION PORTABLE

粘土世纪

ねんどろいど じぇねれ～しょん

◆NBGI◆ACT◆发售日未定◆日版

相信每个ACG饭都不会对粘土人感到陌生，这种将人气角色2.5头身化，搭配各种可爱的小配件和丰富的表情的手办赢得了无数粉丝的心，如今这些可爱的粘土人将化身为游戏的主角登陆PSP。目前确定出场的角色包括黑岩射手、Saber、Rider、远坂凛、高町奈叶、凉宫春日、长门有希等人气角色。



▲虚构的粘土高校成为故事发展的舞台。

本作的故事将和各自的原作完全不同，它构筑了一个平行的世界，以此为舞台粘土人们展开了各种活动，甚至战争。战斗时满足条件可以发动连锁攻击或者合体攻击，多种多样的攻击方式等待玩家摸索。除战斗系统外还有多种多样的系统，例如可以观看粘土人跳舞的“舞蹈模式”，以及和粘土人互动的交流系统，可以抚摸粘土人的头观赏它们的坐姿等等。

（文：酷洛洛）



▲可以与粘土人们进行互动。



▲满足条件可发动连锁攻击。

拿起手中的3DS，打造3D动物园吧！



NINTENDO 3DS

动物乐园 打造动物园吧！

アニマルリゾート 动物園を作ろう!!

◆MMV◆SLG◆预定2011年5月19日◆日版

本作是一款以动物园为题材的模拟经营类游戏，玩家要将属于自己的动物园不断扩大规模，让更多的动物入住进来。游戏的基本要素分为“观察”、“饲养”和“引进”，所谓观察就是观看动物们的日常起居，将有趣的一幕拍成照片用来吸引动物园的观光者；饲养则是玩家每天必须完成的工作，同时也是增加和动物好感度的途径，玩家需要选择正确的饲料给动物喂食，好感度高了之后还可以和动物们互动，很有《任天狗》的感觉；引进则是当玩家获得某种动物的模型后，就可以将其买到自己的动物园里，随着动物园里动物的增多，观光客的数量也会随之上升，体验发展的乐趣。

本作和琦玉县的“东武动物公园”共同打造，游戏里动物们登场时的解说均由东武动物公园监修，将动物的生态和特征专业地介绍给大家。另外，东武动物公园的人气动物——白虎洛奇也会在游戏中登场。

（文：阿音）



▲游戏中收录了由东武动物公园监修的解说词。

魔法泡泡全势出击！



NINTENDO DS

噗哟噗哟 20周年纪念版

ぷよぷよ 20th anniversary

◆SEGA◆PUZ◆预定2011年7月14日◆日版

“《噗哟噗哟》系列”是方块类游戏的翘楚，从初代诞生至今已有20年的历史。作为20周年纪念作，游戏集结了系列24名人气角色、并囊括新旧15种玩法，是一款适合独立研究、与人同乐的益智佳作。

玩家可以在单人模式下体验24名角色的爆笑故事，完成8次对战即可看完一名角色的剧情，角色之间的犀利吐槽是一大看点。对战方面，除了保留“噗哟噗哟”、“解谜噗哟”等经典规则外，还加入复活规则“噗哟噗哟SUN”以及尚不明确详情的“突风”、“小噗哟发掘”等新规则，初次接触游戏的玩家也可以在“学校”模式的帮助下轻松理解连锁消除的方法。本作不但支持最多4人的联机对战与协力，更可以在“WI-FI噗哟噗哟”模式中向网上的其他玩家发起挑战。（文：白菜）



▲角色一贯地可爱。看似无辜的角色往往杀伤力巨大。



▲“十字回转”模式，堆积好的噗哟噗哟会突然整体翻转，对玩家的技术是相当的考验。



▲“双人噗哟噗哟”模式，为2对2的组队战。两名同伴同时完成相同数量的连续消除，可形成“同步连锁”。

穿越吧，少女！



PLAYSTATION PORTABLE

文明开华 葵座异闻录

文明开华 葵座异闻录

◆FuRyu◆AVG◆预定2011年8月18日◆日版

故事发生在主角“水户葵”步入高三前的假期，她因家族收藏的镜子的力量被卷入明治时代，从而进行了一次穿越旅行。在明治时代，主角结识了“葵座”的诸位。所谓“葵座”就是游走在日本全国，进行戏剧表演的旅团，肩负着保护守卫这个世界和平的“双叶葵”的重任。到底主角和“双叶葵”有什么关系呢？她将和他们一起扩大“葵座”规模，度过跌宕起伏的每一天。

迎合最近历史题材大热的趋势，本作以为穿越为切入点，选择明治时期这段动荡不安，社会矛盾重重的历史为背景，同时“葵座”游走于日本各地正是很好地见证了这些矛盾，再配合精美的人设，以及涵盖铃村健一、铃木达央、森久保翔太郎、三木真一郎等人的豪华声优名单，乙女GAME爱好者及恋声族不可错过本作。（文：白菜）



精美的CG



集合众多美男的“葵座”。

新型神姬TSUGARU参战决定！



PLAYSTATION PORTABLE

武装神姬 战斗大师 Mk.2

武装神姬 BATTLE MASTER Mk.2

◆Konami◆ACT◆预定2011年夏◆日版

PSP上的机娘题材动作游戏《武装神姬 战斗大师 Mk.2》最近又有新情报放出，此次公布的是圣诞老人型新神姬——TSUGARU，正如图中所示，TSUGARU身着圣诞老人般的红色装备，使用的武器为两把长管来福，看来是擅长远距离作战的射击型神姬，担任TSUGARU声优的是傲娇角色专业户钉宫理惠，结合角色头上显眼的双马尾，性格不用说大家也应该猜到了。另外一同公布的还有新武器粒子放射器，这是一种发射出去后能在目标周围形成收束冲击波的特殊武装，其独特性相信会对现有武装造成不小的冲击。（文：乌冬）



▲粒子放射器的外形不错，但不知道威力如何。



▲TSUGARU说话也是典型的傲娇句式。

新神姬TSUGARU



栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

《口袋妖怪打字》里捆绑发售的无线键盘确实非常好看，简约可爱的风格非常讨喜，但NDS那么小的屏幕练习打字着实折腾人，如果不是《口袋妖怪》的忠实粉丝估计很难有动力把整个游戏打通关。不过还好这款键盘可以用到其他设备上，近期有换键盘意向的玩家可以参考一下。

本辑游戏推荐

NDS 甜甜圈先生DS

ミスタードーナツDS

Nippon Columbia	SLG
日版	编号：5662

做甜点是一件让人快乐的事！

“美仕多”是1955年在美国创立的一个甜点品牌，以绝佳的口感和精细的手工制作为卖点，经过半个多世纪的不懈努力打造出了享誉全球的甜点王国，至今该品牌在世界范围已拥有2000多家连锁店，其影响力可想而知，而本作则是以该品牌为主题制作的一款经营类游戏。进入游戏后主菜单仅有一个剧情模式可以选择，其他模式只有随着情节的发展才会陆续出现。在剧情模式中玩家将要扮演一名菜鸟店员，而首当其冲的就是熟悉各种业务，店铺中的事情主要分为制作、服务、打杂三大类，每个环节都需要玩家去亲自完成，而这些事情都是由众多有趣的小游戏串联在一起的，比如要做一个最普通的甜甜圈，玩家首先要利用触摸屏来打鸡蛋，虽然这听起来很简单，但要做好也需具备一些技巧，因为一旦用力过猛就容易把蛋打碎到碗里，而清理蛋壳是一件费时又费力的事情，玩家在不熟练的情况下轻轻敲会更保险一些。除了做甜点，玩家在游戏中还有倒咖啡、扫地等任务，而玩家的完成度可以从上屏顾客的数量中得到反映，如果服务质量得到了认可还会随机收到一些刮刮卡，并从中抽到一些珍贵道具。此外，本作还收录了美仕多历代的服务员制服和吉祥物“芬迪狮”，玩家只有努力把店铺经营好才可能把它们完全收入囊中。总的来说本作是一款不错的休闲作品，厂商在小游戏的触摸操作设计上花了不少心思，对做甜点感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲一不小心把蛋打到碗外了。

▲这只小猫老在扫地时捣乱。

推荐给 美食爱好者·对做甜点有爱的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 你是爱丽丝？

Are You Alice?

Idea Factory	AVG
日版	容量：1.5G


▲是什么让主人公冷汗直冒？

《你是爱丽丝？》是作家二宫爱以童话《爱丽丝漫游仙境》为背景创作的一部广播剧，在2005年推出后在受到了多方关注，并发行了漫画、小说等周边作品，而本作则是根据其改编而成的一款AVG文字游戏。游戏讲述了被称作“爱丽丝”的少年为寻找自己真正的名字来到了不可思议王国，途中经历了个各种辛酸苦辣，并最终寻找到了生命的意义。本作的画面在同类作品中算得上精良，不仅人物细腻养眼，许多场景都有着丰富动态效果，把整个游戏世界营造得非常真实。本作中除了能欣赏到精美的壁纸和视频外，还有一个比较特别的“书本”模式，能以看书的方式能帮助玩家复习广播剧中的经典剧情。虽说本作也存在多结局设定，但是剧情相对原作并没有新的突破，喜欢AVG文字游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 原作的粉丝・AVG文字游戏爱好者

NDS 乐高大战 忍者出击

LEGO Battles Ninjago

Warner Bros	RTS
美版	编号：5563

“《乐高》系列”在近年发展非常迅速，虽然游戏加电影的模式逐渐让人觉得有些缺乏新意，但在市场方面粉丝们依然买账。本作是系列中比较特别的一个分支，即时战略这个类型会让人质疑在NDS小小的屏幕上是否易于操作，但是事实表明游戏在这方面还是精心优化过的，随着剧情的发展就可以逐渐学习到各种战斗技巧。玩家在本作最主要的任务是带领英雄在敌群中冲锋陷阵，而敌人的AI也不是吃素的，想单枪匹马取得胜利的机率非常渺小，玩家往往需要用到一些计谋来打击敌人，比如敌人成团时可以尝试引诱其中的几个到偏僻的地方各个击破，削减它们的战斗力。此外，本作的收集系统秉承了系列的特点，各种有趣物品隐藏在游戏世界的角落里等待着玩家去发掘。“《乐高》系列”的粉丝玩家不要错过本作。


▲在冰天雪地里寻找敌人的踪迹。

推荐给 乐高的粉丝玩家・对即时战略游戏有爱的玩家

PSP SNK街机经典 零

SNK ARCADE CLASSICS 0

SNK Playmore	ACT
日版	容量：约400MB

自SNK在2001年破产被合并后就少有高质量的作品推出了，但众多玩家依然对《格斗之王》、《合金弹头》等游戏津津乐道，而本作则是一部收录了二十款SNK复古经典街机作品的游戏合集。由于画幅的原因，在PSP上玩这些街机游戏画面会非常小，但是拉伸的话失真又会很严重，两种选择都显得非常尴尬。虽然在画面上有点小问题，但是游戏内容还是保持着原汁原味，小C强烈推荐其中的《古巴英雄》这款游戏，在里面玩家将扮演切格瓦拉和卡斯特罗与独裁者进行斗争，当年首创的战车设定可谓是相当的新颖，设计考究的关卡即使在今天玩起来依然十分火爆。此外，在游戏的画廊模式中玩家还可以欣赏到复古的海报和背景音乐，爱好街机游戏的玩家不妨尝试一下本作。


▲老玩家们是否还记得这些儿时的经典游戏？

推荐给 街机爱好者・SNK的粉丝玩家

NDS 强尼变身

Johnny Test

505 Games	ACT
美版	编号：5655



▲毫不留情地把敌人在脚下踩爆。

《强尼变身》是一部正在美国热播的儿童动画剧集，讲述了一个叫强尼的小孩经常被两个疯狂的科学家姐妹做实验，偶然的一次机会，强尼被发现可以变身为超级战士，自此他开始了与坏蛋们对抗的生涯。本作的画面采用了卡通渲染技术，很好地还原了动画版嬉皮的风格，让整个游戏的气氛十分轻松惬意。游戏中每个主题场景都由若干个小关卡组成，在这些关卡中玩家的主要任务除了打怪外还有收集披萨和核辐射徽章，当核辐射徽章达到一定数目后可以用于换取新的技能装备，而这些装备能协助玩家到达未知区域进行探索，比如有些非常高的平台必须利用到喷射背包才能跳上去。作为一款改编游戏本作的素质还算不错，原动画的粉丝不妨用本作体验一下扮演强尼与坏蛋斗争的感觉吧。

推荐给 原作动画的粉丝・喜欢卡通风格游戏的玩家

PSP 街头板球冠军

Street Cricket Champions

Trink	SPG
欧版	容量：约200MB


▲在街头打球的感觉非常休闲。

板球是现代棒球和垒球的前身，虽说现在最流行板球的地方是巴基斯坦，但是它的真正起源地却是英国，所以至今在英联邦国家中板球这项运动仍然受到许多人喜爱。本作中的板球没传统的那么严肃，玩家可以选择在港口、公园、街道等地点进行游戏，不过由于板球投出后是允许在地上反弹的，所以想在复杂的场景中把握好球的落点并不太容易，而在这些场景中隐藏着许多不起眼的宝箱，用球激活它们可以让取得比赛胜利变得更加简单。如果玩家嫌对战模式太枯燥可以尝试下本作的锦标赛模式，在里面玩家和敌人将会被分为几组，通过比赛争夺最后的冠军奖杯。虽说本作素质还不错，但游戏在教学方面却做得并不太好，一些初学者可能会感到无所适从。对板球感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 想尝试一下板球的玩家・运动爱好者

NDS 风格实验室 时装设计师

Style Lab Fashion Design

Ubisoft	SLG
美版	编号：5665

随着女性玩家数量的不断增加，越来越多的时装类游戏被推向市场，以往的此类作品往往只是为玩家提供了许多现成的服装进行搭配，并不能充分发挥玩家的创造力，而本作在这方面进行了突破，把游戏的重心放在了服装设计上，给玩家更大的自由空间进行发挥。刚进入游戏，玩家需要为自己的角色设定一个形象，并通过几个小小的心理测试赋予这个角色一定的性格特征。游戏最大的亮点自然就是设计系统了，玩家首先要选择一个衣服的版型，然后再在你喜欢的位置为衣服添加图案、绣花等细节，只要玩家愿意还能设计出专属于自己的LOGO。此外，本作的挑战模式也很有特色，玩家在其中会收到朋友的请求帮他们设计鸭舌帽、蝴蝶结等装饰品，如果玩家的作品让他们满意了将会得到意外的奖励。


推荐给 对衣服没有抵抗力的玩家・爱动脑筋进行设计的玩家


▲把喜欢的图案印到这件T恤上。

NDS

珠宝大师

Jewel Master

Rondomedia	PUZ
欧版	编号：5560

本作是一款充满了异域风情的益智游戏，收录了《埃及摇篮》和《连连看》两个游戏。前者的玩法很简单，玩家只需要在棋盘上不断变换图案的位置，让它们连成一条线消去即可。该作的重心主要还是在后一个游戏中，虽然玩法和一般的《连连看》并没太大的区别，但是精心设计的各种模式让游戏变得更具耐玩性，比如在记忆模式中所有的麻将都是背面向上，且只能一个个地查看麻将花色，此时就需要玩家集中精力记住每个花色大概的位置，凭感觉将它们连在一起消去，如果玩家玩起来有困难还可以请求系统提示，让游戏不至于卡在一个地方无法进行。此外，本作还有计时、比较、积分等多种原创模式可以游玩，非常适合没有大把时间的玩家忙里偷闲小玩一把。

▲这么多图案实在是让人眼花缭乱。

推荐给 喜欢益智游戏的玩家·《连连看》爱好者

一品短消息

NDS短消息



●THQ在近日推出了根据热映动画电影《里约大冒险》改编而成的同名游戏。该作讲述了一只雄性蓝鹦鹉为了寻找自己的朋友，远赴到巴西里约热内卢的历险故事。

●在女性玩家中人气颇高的“《化妆品乐园》系列”在近日推出了其最新作《公主生活》。在本作中玩家将作为“公主”和小镇上的居民一起学习各种化妆的技巧，对化妆感兴趣的女性玩家不要错过。

●《魔法电动仓鼠公主　马车与城堡》是一款由热销仓鼠玩具改编而成的育成游戏。在该作中玩家将要照顾小仓鼠的起居生活，让他们每天都过得开开心心。

●《疯狂农场》是一款移植自手机的育成游戏。玩家在游戏中每完成一个任务就能获得特定的金币，并能使用金币购买新设施，养育更多可爱的动物。

PSP短消息



●迷宫型RPG《绝对英雄改造计划》在近日发布了简体汉化版，该版本除了武器和道具外其他内容均已汉化，想了解本作剧情的玩家值得一试。

●由同名轻小说改编而成的AVG文字游戏《我的妹妹哪有这么可爱携带版》在近日发布了完全汉化版。本作采用了独特的Live2D动画技术，让2D的画面的显得更加自然生动。

●Konami在近日推出了“《职棒》系列”的最新作《职业棒球魂2011》，游戏的画面相对前作有了不少变化，选手和球场的建模更加接近真实。而之前颇受到欢迎的“俱乐部创造”模式也得到了继承。

●由Square Enix制作的《最终幻想Ⅳ　完全收藏》在近日发布了美版。本作除了把游戏画面重制为16：9比例外，还加入了全新的CG动画。

小C关注方大同是从他上一张专辑《橙月》开始的，精细的编曲及大量的Blues、Soul元素让他的作品在华人乐坛显得有些与众不同，时隔两年他终于推出了最新的原创专辑《15》，这张唱片的风格相对前作有了些改变，有点向美国歌手John Mayer靠拢，不过歌曲质量依然保持了高水准，有兴趣的玩家不妨找来听听。



文 乌冬、阿鲁　美编 澄香

等待了许久，终于能在PSP上玩到原创的《机战》了。作为系列诞生20周年的纪念作品，厂商对本作可是下足了工夫，光是那豪华的参战作品阵容就已让各位“机战饭”尖叫不已。当然，本作让人惊喜的地方远远不止这些，下面就请大家跟随这篇攻略来体验一下这款目前掌机上的最强《机战》吧！

PLAYSTATION PORTABLE

第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

NBGI	S・RPG	2011年4月14日	日版
1人	7329日元	无对应周边	



操作介绍

一般操作

键位	作用
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定／调出主菜单（无选定目标时）／查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消／查看地形效果（无选定目标时）／跳过战斗动画（战斗中）
△	查看以前对话（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力）／跳过部分战斗动画（战斗中）／精神多选（使用精神时）
START	标记地图
L、R	切换到可行动角色／切换攻击目标（选择攻击目标时）

特殊操作

△+L或△+R	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+START +SELECT	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

主角生日相关

游戏开始时可设定主角的名字、生日和血型，其中生日和血型会对主角可习得的精神产生影响，除了一般的组合外，像是本作制作人寺田贵信生日这种特殊组合也依然存在，下面给出所有的生日和血型组合供大家参考。

特殊生日组合

游戏默认	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(50)
11月11日（B型）	感应(10)	集中(10)	不屈(10)	气迫(45)	勇气(50)	觉醒(60)

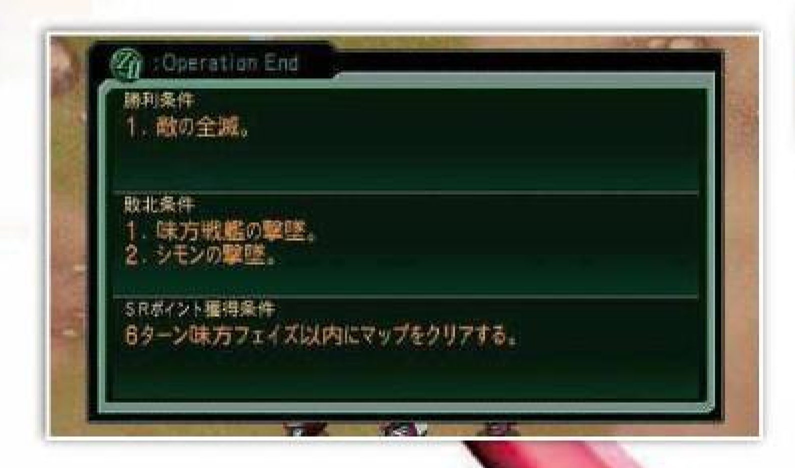
一般生日组合

白羊座（3月20日～4月21日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	突击(30)	热血(35)	觉醒(55)
B型	集中(15)	幸运(35)	不屈(10)	直感(20)	气迫(50)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	脱力(30)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)
金牛座（4月22日～5月21日）						
A型	集中(15)	努力(20)	加速(15)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸运(40)	直感(20)	脱力(30)	热血(35)	觉醒(65)
AB型	集中(15)	加速(10)	气合(35)	直感(20)	脱力(30)	魂(55)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	突击(25)	热血(35)	勇气(55)
双子座（5月22日～6月21日）						
A型	集中(15)	气合(30)	直感(20)	分析(15)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸运(35)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	脱力(30)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	觉醒(65)
O型	集中(15)	直感(20)	狙击(20)	分析(15)	气合(35)	魂(55)
巨蟹座（6月22日～7月24日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直击(25)	直感(20)	魂(55)	补给(55)
B型	集中(15)	幸运(40)	直感(20)	狙击(20)	热血(40)	觉醒(60)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	激励(45)	热血(35)	觉醒(60)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(15)	气合(35)	激励(45)	勇气(50)

狮子座（7月25日～8月24日）						
A型	集中(15)	不屈(10)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	觉醒(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	幸运(35)	气迫(60)	魂(55)
AB型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(30)	魂(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	突击(25)	勇气(60)
处女座（8月25日～9月24日）						
A型	集中(15)	努力(15)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	勇气(60)
B型	集中(15)	幸运(35)	脱力(30)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	狙击(20)	魂(55)	补给(55)
O型	集中(15)	铁壁(25)	直感(20)	狙击(15)	热血(35)	觉醒(60)
天秤座（9月25日～10月25日）						
A型	集中(15)	直感(20)	铁壁(20)	气合(35)	热血(35)	觉醒(55)
B型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	狙击(20)	气合(35)	魂(55)
AB型	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	气合(35)	直击(25)	魂(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	热血(30)	觉醒(60)
天蝎座（10月26日～11月23日）						
A型	集中(15)	努力(15)	铁壁(25)	直感(20)	直击(20)	魂(55)
B型	集中(15)	加速(15)	幸运(35)	直感(20)	突击(25)	魂(55)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(15)	不屈(10)	直感(20)	突击(30)	魂(55)
射手座（11月24日～12月23日）						
A型	集中(15)	加速(15)	努力(20)	直感(20)	直击(25)	魂(55)
B型	集中(15)	幸运(35)	狙击(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
AB型	集中(15)	加速(15)	气合(35)	直感(20)	热血(35)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(30)	突击(30)	魂(55)
摩羯座（12月24日～1月21日）						
A型	集中(15)	努力(10)	直感(20)	突击(25)	热血(35)	觉醒(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	气合(35)	魂(55)	补给(50)
AB型	集中(15)	不屈(10)	努力(15)	直感(20)	热血(35)	勇气(60)
O型	集中(15)	不屈(15)	直感(20)	铁壁(25)	气迫(50)	魂(55)
水瓶座（1月22日～2月18日）						
A型	集中(15)	分析(15)	加速(15)	直感(20)	热血(30)	勇气(60)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	激励(45)	气迫(45)	魂(55)
AB型	集中(15)	狙击(20)	分析(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
O型	集中(15)	加速(10)	直感(20)	气合(30)	热血(35)	魂(55)
双鱼座（2月19日～3月19日）						
A型	集中(15)	直感(20)	气合(35)	热血(35)	勇气(60)	觉醒(65)
B型	集中(15)	幸运(35)	直感(20)	脱力(30)	热血(35)	勇气(60)
AB型	集中(15)	狙击(20)	加速(15)	直感(30)	热血(35)	觉醒(55)
O型	集中(15)	加速(10)	狙击(20)	直感(20)	直击(30)	魂(55)



SR点也就是以前作品中的熟练度，除了最终话外，游戏的每关都有一个SR点获得条件，如快速过关、击破特定的敌人等，达成后就能获得SR点。SR点的多少主要影响游戏的难度，Hard难度下敌机的数量以及机体改造段数较多，击破敌人时获得的金钱为1.0倍；而Normal难度下敌机的数量以及机体改造段数较少，击破敌人时获得的金钱为1.2倍。





各机体根据大小分为S、M、L和2L四种，当攻击比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体为每相隔一级有10%的补正。

围攻补正

当我方机体将敌机包围时，会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

副任务



13话后整备界面会开启副任务（サブオーダー）选项，选择后可让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

トレーニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロール	参加的机师的击坠数+2
シミュレーション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×500的资金



资料

全精神效果一览

名称	对象／持续时间	效果
热血	自机／一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果优先
魂	自机／一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果优先
ひらめき	自机／一次	100%回避敌人攻击，在ひらめき和对方必中都发动的情况下，ひらめき的效果优先
不屈	自机／一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	自机／一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机／一回合	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	自机／一回合	一回合内角色的命中率变为100%
感应	我方一机／一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机／一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	自机／一次	机体移动力+3
觉醒	自机／一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机／一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机／一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机	指定单位HP回复2500
友情	我方一机	指定单位HP完全回复
补给	我方一机	指定单位弹药和EN完全回复
气合	自机	角色气力+10
气迫	自机	角色气力+30
激励	自机周围	邻接的我方气力+5
てかげん	自机／一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效。
狙击	自机	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机／一次	无视因机体体积大小带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦查	敌方一机	查看指定敌方单位的具体情报资料
脱力	敌方一机	指定目标的气力-10
幸运	自机／一次	下次战斗获得的资金变为2倍
祝福	我方一机	指定我方一机获得“幸运”效果
努力	自机／一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	我方一机	指定单位获得“努力”效果

爱	自机／一次	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机／一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
再动	我方一机	指定目标获得“觉醒”效果

突击	自机／一回合	除地图武器以外的武器可移动后使用
分析	敌方一机／一回合	指定敌机受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍
かく乱	敌全体／一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
期待	我方一机	指定单位SP恢复50

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP回复	每回合SP回复10
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍，使用精神幸运时不发动
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9+每回合SP回复10
ゲーマー	气力130以上时技量+10
ゲームチャンプ	气力130以上时技量+30
オーバーセンス	命中率、回避率、フォトンマット的效果和特定武器的攻击力上升，效果随技能等级提升
ネゴシエイター	战斗后对手的气力-3，修理费清算时技能持有者在场可免费
ニュータイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，最终命中率、回避率、会心率+20%
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
野性化	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリーマン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
？？？？？（异能生存体）	HP在10%以下时命中、回避+30，格斗、射击、防御、技量+20
2回行动（敌人专有）	1回合行动2次
天才（敌人专有）	命中率、回避率、会心率+20%
极（敌人专有）	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+30%

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
ブロッキング	持有盾的机体能发动“盾防御”减轻伤害，持有剑的机体能发动“切拂”免受伤害，发动几率根据与对手的技量差而定	60
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升	20+10×等级
援护攻击	为邻接同伴进行援护攻击，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	200
援护防御	为邻接同伴进行援护防御，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	60+10×等级
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定	20+10×等级
斗争心	出击时气力+10	100
战意高扬	出击后从第二回合开始每回合气力+3	100
气力+(回避)	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力+1	80
气力+(命中)	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力+1	80
气力+(ダメージ)	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力+2	80
气力+(击破)	我方击坠敌机时在原来的气力增减基础上气力+1	80
Eセーブ	武器的消费EN变为80%	180
Bセーブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	180
连携攻击	进行援护攻击时必定会心	200
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	150

气力限界突破	气力上限变为170	150
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少	200
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	150
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效（作为副驾驶时不发动）	100
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍	100
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	180
パーツ供给	可以对邻接单位使用消费系强化芯片	120
连续行动	气力120以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	220
ヒット&アウェイ	可攻击后再移动	200

机师ACE奖励

注：ACE的要求击坠数为70。

无敌超人珍宝3

神胜平	反击时的伤害变为1.2倍

无敌钢人泰坦3

破岚万丈	过关时资金+30000

无敌机器人托莱达G7

竹尾ワッ太	特殊技能“社长”的效果变为2倍
柿小路梅麻呂	过关时获得1个“郁绘のおやつ”

宇宙大帝GOD Σ

坛斗志也	“盾防御”发生时、受到的伤害变为0.8倍

宇宙战士巴鲁迪奥斯

マリン・レイガン	特殊能力“亚空间突入”的发生几率+15%

六神合体Godmars

明神タケル	特殊技能“超能力”变为“超A级超能力”
飞鸟ケンジ	命中率、回避率+15%

战斗机甲 撒奔格鲁

ジロン・アモス	HP30%以下时每回合开始自动使用“根性”
エルチ・カーゴ	获得资金+50%
ティンプ・シャローン	回避率+20%、移动力+1

装甲骑兵Votoms

キリコ・キュービィー	气力130以上时全武器的攻击力+300
ファンタムレディ	给キリコ进行援护攻击时攻击力1.5倍
グレゴルー・ガロッシュ	武器弹数变为1.5倍
ノル・バーコフ	回避率+20%、移动力+1
ダレ・コチャック	获得资金+25%
ガリー・ゴダン	会心率+30%
グレンボラッシュ・ドロカ・ザキ	特殊技能“カウンター”的发生几率+30%

超时空世纪奥加斯

桂木桂	身边有女性机师邻接时，攻击伤害变为1.2倍
アテナ・ヘンダーソン	命中率、回避率、会心率+10%

机动战士Z高达

カミーユ・ビダン	反击时给予伤害变为1.2倍，会心率+20%
クワトロ・バジーナ	连续目标补正无效
ファ・ユイリィ	“激励”消费的SP变为30

机动战士高达 逆袭的夏亚

アムロ・レイ	搭乘名字里有“ガンダム”字样的机体时运动性、照准值+10

新机动战记高达W

ヒイロ・ユイ	回避率+20%、移动力+1
デュオ・マックスウエル	会心率+30%
カトル・ラバーバ・ウィナー	参加援护攻击、援护防御时气力+10
トロワ・バートン	回避率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
张五飞	气力130以上时每回合开始自动使用直击
ゼクス・マーキス	每回合开始时，除自己外的我方单位气力+2

机动新世纪高达X

ガロード・ラン	气力120以上时每回合开始自动使用幸运
ウィッツ・スー	获得资金+20%、移动力+1
ロアビィ・ロイ	获得资金+20%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

∀高达

ロラン・セアック	每回合开始时SP回复5
ハリー・オード	命中率、会心率+15%

机动战士高达SEED DESTINY

シン・アスカ	回避率+15%、反击时伤害变为1.1倍
キラ・ヤマト	射击武器的伤害变为1.1倍

アスラン・ザラ	格斗武器的伤害变为1.1倍
ルナマリア・ホーク	"必中"消费的SP变为15

机动战士高达00

刹那・F・セイエイ	攻击太阳炉搭载机、ガンダム系机体时伤害变为1.5倍
ロックオン・ストラトス	会心率+40%
アレルヤ・ハプティズム	回避率+20%
ハレルヤ	命中率+20%
アレルヤ+ハレルヤ	回避率+20% 命中率+20%
ティエリア・アーデ	气力130以上时每回合开始自动使用"直击"
スメラギ・李・ノリエガ	特殊技能"指挥官"的效果变为2倍
セルゲイ・スミルノフ	每回合开始时，除自己外的我方单位气力+2
ソーマ・ピーリス	命中率+30%、回避率+30%

超兽机神断空我

藤原忍	特殊技能"野生化"发动时会心率+30%

兽装机攻断空我 Nova

飞鹰葵	特殊技能"野生化"发动时使用觉醒（只限一次）
エイーダ・ロッサ	特殊技能"カウンター"的发生几率+30%

真盖塔 世界最后之日

流龙马	气力150以上时攻击伤害变为1.3倍
神隼人	特殊能力"ゲッタービジョン"的发生几率+20%
巴武藏	精神指令"气合"变为"气迫"

真魔神 冲击！Z篇

兜甲儿	气力130以上时攻击伤害变为1.2倍
弓さやか	修理的HP回复量变为2倍

地球防卫企业 Dai Guard

赤木骏介	精神指令中的"热血"变为"魂"
饭冢	武器的弹数变为1.5倍

The Big O

ロジャー・スミス	特殊技能"ネゴシエイター"的气力降低效果变为-5

返乡战士

ゲイナー・サンガ	特殊技能"ゲーマー"变为"ゲームチャンプ"
ゲイン・ビジョウ	命中率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
シンシア・レーン	回避率、会心率+15%
サラ・コダマ	武器"ガウリ队总攻击"的攻击力+400

超重神GRAVION Zwei

天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エイナ、リィル的最大SP+10
フェイ・シンルー	气力120以上时每回合开始自动使用努力

创圣的大天使

アポロ	出击时气力+20
シリウス・ド・アリシア	格斗+25
シルヴィア・ド・アリシア	射击+25
红丽花	技量+25
ピエール・ヴィエラ	防御+25
ジュン・リー	命中+25
つぐみ・ローゼンマイヤー	回避+25

Code Geass 反叛的鲁鲁修

ゼロ	战术指挥的效果范围+2
红月カレン	格斗武器的伤害变为1.1倍
藤堂镜志朗	被击坠时HP会剩下10
扇要	援护防御时受到的伤害变为0.5倍
玉城真一郎	"幸运"消费的SP变为20
枢木スザク	气力130以上时攻击伤害变为1.2倍

天元突破红莲螺岩

カミナ	气力上限+30
シモン	出击时气力+30
キタン	气力130以上时每回合开始自动使用"根性"
ヨーコ	武器"超电导ライフル"的攻击力+1000、射程+1、命中+30、弹数+3
ダヤッカ	气力130以上时每回合开始自动使用"突击"
ロシウ	气力130以上时每回合开始自动使用"不屈"

超时空要塞F

早乙女アルト	移动后可变形
ミハエル・ブラン	身边有女性机师邻接时，命中率、回避率+15%
ルカ・アンジェローニ	かく乱消费的SP变为40
クラン・クラン	地图上有ミシェル时，每回合开始气力+3
オズマ・リー	强化芯片"Fボンバーのディスク"的效果变为2倍
カナリア・ベルシュタイン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ジェフリー・ワイルダー	邻接的S.M.S队员命中率、回避率+20%
ブレラ・スターン	移动力+3

交响诗篇 彩虹满载

レントン・サーストン	レントン、エウレカ、ニルヴァーシュ的最大SP+30
ホランド・ノヴァク	HP20%以下时攻击伤害变为1.3倍
タルホ・ユーキ	精神指令"热血"变为"爱"

原创

クロウ・ブルースト	获得资金+25%、气力130以上时攻击伤害变为1.1倍
マルグリット・ピステール	反击时伤害变为1.2倍
アサキム・ドーウィン	攻击伤害变为1.2倍



机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィールド	受到光线类武器攻击时伤害减少1000，发动时消费10点EN
フォトンマット	受到伤害减少1000+オーバーセンス等级×100，气力110以上发动，发动时消费5点EN
GNフィールド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
辐射波动	受到伤害减少1500，气力110以上发动，发动时消费10点EN
VPS装甲	受到光线类武器以外的攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN
修理装置	为邻接我方单位和自机回复HP(可移动后使用)
补给装置	为邻接我方单位回复EN(不可移动后使用)
剑装备	持有特殊技能“ブロッキング”时，一定几率发动“切拂”使对方的攻击无效
盾装备	防御时伤害减少为60%，持有特殊技能“ブロッキング”时，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
超兽合神	气力130以上时可使用指令“超兽合神”合体为ダンクーガノヴァ
六神合体	气力130以上时可使用指令“六神合体”合体为ゴッドマーズ
ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
亚空间突入	气力130以上时发动，移动时无视地形的影响，25%的几率完全回避敌人攻击
トリニティチャージ	一关一次可使用指令“トリニティC”完全回复EN
ジャミング机能	周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%
オーバースキル	气力130以上时发动，效果根据机体而异
バイオセンサー	气力130以上时，有ニュータイプL5技能的机体强化
サイコフレーム	气力130以上时，有ニュータイプL5技能的机体强化
机关暴走	ダンクーガノヴァ超兽合神5回合后强制变回ノヴァイーグル，同关卡里不能再次合体
反阳子爆弹	持有此技能的机体被击坠直接Game Over
单分离	被击坠和使用特别指令“单分离”时变为别的机体
操纵者交代	可使用特别指令”操纵者交代“交换主机师与副机师
螺旋力发动	气力130以上时“HP回复(小)’发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
KLF	没有空中的每回合自然EN消费
对精神攻击	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
D・フォルト（敌人专有）	1500以下伤害无效化，发动时消费5点EN
オールキャンセラー（敌人专有）	对方武器的特殊效果“能力半减”“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”、“EN▼”、“运动性▼”、“照准值▼”、“装甲值▼”无效化

机体强化芯片一览

名称	效果
バーニアユニット	移动力+1
ハイバーニアユニット	移动力+2
辅助ISC	移动力+1 运动性+10
マッスルシリンダー	运动性+10
ヂヂリウムチップ	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正+20
高性能レーダー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反射コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
Eカーボンアーマー	HP+500，装甲+100
ガンダニュウムアーマー	HP+1000，装甲+150

超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
ユグドラシルドライブ	最大EN+150
电力受信アンテナ	我方行动时EN回复最大值的10%
オートリペアマシン	我方行动时HP回复最大值的10%
バリアフィールド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
ハイパージャマー	为机体附加ハイパージャマー能力
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
DMユニット	运动性+10、照准值+10
DMアーマー	装甲+100 我方行动时HP回复最大值的10%
DMレーダー	会心补正+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
DMアダプター	移动力+1，机体、武器的全地形适应变为A
DMアダプターS	移动力+2，机体、武器的全地形适应变为S
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在海里移动
A-アダプター	机体、武器的全地形适应变为A
S-アダプター	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
カートリッジ	自机但要全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
リペアキット	自机HP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，一关只能使用一次（使用后不消失）
ブタモゲラのステーキ	主机师的SP回复40，一关只能使用一次（使用后不消失）
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバーのディスク	出击后从第二回合开始每回合气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	主机师获得PP变为2倍（不能重复）

机体全改造奖励

无敌超人珍宝3

ザンボット3	有月亮的关卡武器“ザンボット・ムーン・アタック”必定会心

无敌钢人泰坦3

ダイターン3	运动性+50

无敌机器人托莱达G7

トライダーG7	武器“トライダー・バード・アタック”的攻击力+300、射程+2
シャトル	补给时对方机师的气力不会下降

宇宙大帝GOD Σ

ゴッドシグマ	海陆空的机体地形适应变为S

宇宙战士巴鲁迪奥斯

バルディオス	特殊能力“亚空间突入”没有气力使用限制

六神合体Godmars

ガイヤー	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
ゴッドマーズ	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
コスモクラッシャー	武器“トリプル・レーザー”的攻击力+500

战斗机甲 撒奔格鲁

ウォーカーギャリア	武器“ウォーカーギャリア・フルパワー”的攻击力+400
ザブングル	武器“ザブングル・フルパワー”的攻击力+300

装甲骑兵Votoms

スコープドッグ	所有武器的会心率+30
スコープドッグRM	所有武器的会心率+30
スコープドッグRSC	所有武器的会心率+30
スコープドッグTC・LRS	所有武器的会心率+30
ブルーティッシュドッグ	移动力+1
スコープドッグTC・ISS	所有武器的会心率+30
スコープドッグTC・LRS（グレゴルー机）	移动力+1

超时空世纪奥加斯

オーガス	所有武器的攻击力+300
ナイキック アテナ机	所有武器的攻击力+300

机动战士Z高达

Zガンダム	获得特殊能力“バイオセンサー”
百式	追加武器“メガ・バズーカ・ランチャー(MAP兵器)”
メタス	修理的HP回复量变为2倍

机动战士高达 逆袭的夏亚

νガンダム	特获得殊能力“サイコ・フレーム”

新机动战记高达W

ウイングガンダム	武器“バスターライフル(MAP兵器)”的弹数+2
ガンダムデスサイズ	所有武器的命中+30、会心率+30
ガンダムヘビーアームズ	所有武器的弹数1.5倍
ガンダムサンドロック	装甲值+300
シェンロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程+2

机动新世纪高达X

ガンダムDX	武器“ツインサテライトキャノン”的蓄力回合-1
ガンダムエアマスターバースト	移动力+1、空的地形适应(机体和武器)变为S
ガンダムレオパルドデストロイ	所有武器的弹数变为1.5倍

∀高达

∀ガンダム	获得特殊能力“HP回复(中)”“EN回复(中)”
スモー(ゴールドタイプ)	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”

机动战士高达SEED DESTINY

ストライクフリーダムガンダム	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
∞ジャスティスガンダム	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
デスティニーガンダム	所有武器的攻击力+300
フォースインパルスガンダム	最大EN+100、运动性+20、照准值+20

机动战士高达00

ガンダムエクシア	所有格斗武器的攻击力+400
ガンダムデュナメス	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ガンダムキュリオス	所有武器可移动后使用
ガンダムヴァーチェ	最大EN+100
ガンダムナドレ	最大EN+100
プトレマイオス	修理的HP回复量变为2倍

超兽机神断空我

ファイナルダンクーガ	最大EN+100

兽装机攻断空我 Nova

ノヴァイーグル	所有武器の命中+10、会心率+10
ダンクーガノヴァ	所有武器の命中+10、会心率+10
ダンクーガノヴァマックスゴッド	

真盖塔 世界最后之日

ゲッター1	移动后可变形
ゲッター2	移动后可变形
ゲッター3	移动后可变形
真ゲッター1	移动后可变形
真ゲッター2	移动后可变形
真ゲッター3	移动后可变形

真魔神 冲击！Z篇

マジンガーZ	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
アフロダイA	每回合开始时邻接单位回复20%的HP

地球防卫企业 Dai Guard

ダイ・ガード	带“ノット”字的武器弹数+1

The Big O

ビッグオー	追加武器“プラズマ・ギミック”

返乡战士

キングゲイナー	特殊能力“オーバースキル”强化
エンペランザ	所有武器可移动后使用
ドミネーター	武器“オーバースキル连打”的攻击力+300
パンサー	最大HP+1000、装甲值+500

超重神GRAVION Zwei

ソルグラヴィオン	获得特殊能力“HP回复(中)”
グラントルーパー	武器“ライトニング・デトネイター”的攻击力+500

创圣的大天使

ソーラーアクエリオン	获得特殊能力“HP回复(中)”
アクエリオンマーズ	获得特殊能力“HP回复(中)”
アクエリオンルナ	获得特殊能力“HP回复(中)”

Code Geass 反叛的鲁鲁修

サザーランド	最大EN+100
无赖(ゼロ机)	最大EN+100
ガウェイン	最大EN+100
グラスゴー(カレン机)	所有格斗武器的攻击力+500
红莲　式	武器“辐射波动机构”的攻击力+500
グラスゴー(扇机)	修理的HP回复量变为2倍
无赖(扇机)	
グラスゴー(玉城机)	补给时对方机师的气力不会下降
无赖(玉城机)	
月下	格斗武器追加“バリア贯通”效果
ランスロット・エアキャバルリー	武器“MVS二刀流”的攻击力+300

天元突破红莲螺岩

グレンラガン	被击坠时HP会剩下10

グレン	被击坠时HP会剩下10
ラガン	被击坠时HP会剩下10
キングキタン	最高HP+500、装甲值+300
ダヤッカイザー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ヨーコMタンク	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ダイグレン	搭载机体时的回复量变为100%

超时空要塞F

VF-25Fメサイアドライブ	
VF-25FメサイアF	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアB	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアF・SP	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアB・SP	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアF・AP	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアB・AP	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアF・TP	所有武器的攻击力+300
VF-25FメサイアB・TP	所有武器的攻击力+300
VF-25GメサイアF	武器“スナイパーライフル（精密射击）”的攻击力+400、射程+1
VF-25GメサイアB	
VF-25GメサイアF・SP	
VF-25GメサイアB・SP	
RVF-25メサイアF	特殊能力“ジャミング机能”的范围+1
RVF-25メサイアB	
RVF-25メサイアF・SP	
RVF-25メサイアB・SP	
VF-25SメサイアF	所有武器的会心率+20
VF-25SメサイアB	所有武器的会心率+20
VF-25SメサイアF・AP	所有武器的会心率+20
VF-25SメサイアB・AP	所有武器的会心率+20
VB-6ケーニッヒモンスター-S	最大HP+500、装甲值+300
VB-6ケーニッヒモンスター-G	最大HP+500、装甲值+300
クァドラン・レア	武器“ピクシーフォーメーションアタック”的攻击力+300、会心率+30
マクロス・クォーター要塞舰型F	搭载机体时的回复量变为100%
マクロス・クォーター强攻型	

交响诗篇 彩虹满载

ニルヴァーシュ	获得特殊能力“HP回复（中）”和“EN回复（中）”
ニルヴァーシュ spec2	
ニルヴァーシュ specV	
ターミナス 303	所有武器攻击力+300
ターミナス 303 SP	所有武器攻击力+300
月光号	武器“トラパルザー炮一齐发射”的消费EN变为40

原创

ブラスタ	移动力+1、获得特殊能力“EN回复（小）”
アクシオ	获得特殊能力“EN回复（小）”
パールネイル	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1



2机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2
キャノンボールアタック	グレン	ラガン
Wわんぱくアタック	トライダーG7	ザンボット3
ギガドリルブレイクスペシャル（43话A追加）	グレンラガン	ダイグレン
コンビネーションアサルト（28话追加）	ストライクフリーダム	∞ジャスティス
GNアームズ（37话追加）	ガンダムエクシア	プトレマイオス
GNアームズ（37话追加）	ガンダムデュナメス	プトレマイオス

3机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2	参与机体3
无敌コンビネーション	トライダーG7	ザンボット3	ダイターン3

全关卡攻略

注：关卡攻略以Hard难度为准。

全关卡流程图

第1话 100万Gの男

第2话 変わる世界

分支A 日本へ向かう
第3话A 始动！マジンガー！
第4话A やってきた灾厄

分支B ソレスタルビーイングを追う
第3话B 战火を呼ぶ流星
第4话B 混沌の战场

分支A 甲儿达と行动を共にする
第5话A こちら宇宙の何でも屋
第6话A 目覚める力
第7话A 惊异の六神合体
第8话A 试される觉悟

分支B ソレスタルビーイングを追う
第5话B 超兽合神！
第6话B 远い平和へ
第7话B 出击！！ゲッターロボ！
第8话B 引き铁は谁がために

分支C コロニーのガンダムを追う
第5话C バトリング
第6话C 魔神が生まれた日
第7话C その名はゼロ
第8话C 皇女と魔女

分支A 日本へ向かう

分支B エリア11へ向かう

第9话 次元震

第9话 次元震

第9话 次元震

第10话A お前のドリルで天を突け！！
第11话A 颜が2つたぁ生意気なッ！！
第12话B ファースト・アタック

第10话B クロース・エンカウンター
第11话B オン・ユア・マークス
第12话B ファースト・アタック

第13话 黒の骑士团

第14话 信赖と觉悟と

第15话 世界を覆う影

分支A 表部队と行く
第16话A BIRD-HUMAN
第17话A 夜の新宿大决战
第18话A オープニング・ステージ

分支B 里部队と行く
第16话B 接触
第17话B 梦の续き
第18话B 交差する明日

第19话 みんなの正义

第20话 砂尘に舞う恶意

第21话 明かされる真实

第22话 リモネシア强袭

第23话 新世界の幕开け

分支A 国连に引き续き协力する
- 第24话A 异邦人の来访
- 第25话A 远い世界
- 第26话A 集う力
- 第27话A 咒われし放浪者

分支B 宇宙に上がる
- 第24话B 相容れぬ遂行者
- 第25话B 新たな来访者
- 第26话B 断ち切られる归路
- 第27话B 黑衣の狩人

分支C エリア11へ向かう
- 第24话C ナリタ攻防战
- 第25话C 绊
- 第26话C ギアス对ギアス
- 第27话C 神の岛

第28话 放浪のZEUTH
第29话 反击の狼烟
第30话 ストレート・フルクラム
第31话 对决！ マーズとマーグ！
第32话 あばよ、ダチ公…
第33话 天を突く命

分支A 日本へ向かう
- 第34话A 思い出の中の父
- 第35话A 进击！ 机械兽大作战！
- 第36话A 命の果てにあるもの

分支B ソレスタルビーイングに同行する
- 第34话B メモリアル・デビュー
- 第35话B 恶意の矛先
- 第36话B 托される意志

分支C エリア11へ向かう
- 第34话C 囚われの心
- 第35话C 炎
- 第36话C 血染めのユフィ

第37话 雄々しく……そして、美しく
第38话 果たされる约束
第39话 ザ・ラストレッドショルダー
第40话 降临！！ 真なる者！
第41话 マーグ、その命

分支A 暗黑大陆へ向かう
- 第42话A 明日への凯歌
- 第43话A 王都テッペリンへ
- 第44话A 怒りの螺旋王

分支B 宇宙へ向かう
- 第42话B 想い重ねて、宇宙へ
- 第43话B ロゼの决意
- 第44话B 未来への飞翔

第45话 リトル・クイーン
第46话 邪恶の化身
第47话 迎えられる胜者
第48话 夜明けの钟
第49话 虹
最终话 破界の世纪

关卡要点

第1话 100万Gの男

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件	3回合内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

初期的敌机主角机可一击击破，积极进攻在第二回合我方行动时就能全灭敌机，之后会有次元兽作为敌方增援登场。次元兽一共有4只，上面两只靠主角机新追加的武器ACPファイズ即可快速解决，击破第一只次元兽时五飞会作为我方增援登场，下面的两只就交给他吧。这里要注意由于シェンロンガンダム的武器无法秒杀次元兽，第3回合我方行动时最好是让五飞原地打左边的那只，最后在敌人行动时靠反击全灭敌人。过关后的对话选项将决定主角机武器的攻击倾向，玩家按喜好选择即可。

第2话 変わる世界

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件	3回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	リペアキット（イナクト）

关卡要点

帕特利克（パトリック）驾驶的イナクト的运动性不低，以防万一最好让刹那使用了集中后再攻击，这样可在第一回合敌人行动时击坠他。接着敌方增援以及我方的洛克昂（ロックオン）登场，让洛克昂使用狙击攻击远距离的敌人，主角、刹那以及之后登场的迪奥（デュオ）负责收拾近处的敌人，3回合内过关不成问题。过关后的剧情有分支选项，选“日本へ向かう”进入A路线，选“ソレスタルビーイングを追う”则进入B路线。



第3话A 始动！マジンガー！

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠ガラダK7或ダブラスM2
败北条件	1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件	机械兽登场后3回合内过关
可获得强化芯片	プロペラントタンク（ダブラスM2）
	ランドモジュール（ガラダK7）

关卡要点

击破最近的一架敌机后主角机才会登场，同时甲儿换乘マジンガーZ。マジンガーZ登场的下回合机械兽ガラダK7和ダブラスM2出现，这时胜利条件会改为击坠它们其中一架，要获得SR点的话还得在它们登场3回合以内达成胜利条件。把其中的一架机械兽的HP削减到1万以下后会发生剧情，マジンガーZ追加新武装，同时阿雷路亚（アレルヤ）和提耶利亚（ティエリア）作为我方增援登场，下方的杂兵可以放心交给他们俩。最后注意由于击破ガラダK7或ダブラスM2就会过关，所以过关前记得全灭其他敌人。

第3话B 战火を呼ぶ流星

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

一开始我方只有主角一台机体，面对的是OZ杂牌军，加个集中冲过去即可，如果之前改造了武器，很容易实现一次攻击灭一台机体。击坠敌方两架机体后，我方增援希罗（ヒイロ）和敌方增援萨古斯（ゼクス）登场，回合结束时敌我双方再次出现增援。到第二个回合时，主角附近的杂兵已经差不多清干净了，由于希罗出场时没有



集中，因此可以让主角机前往希罗的方向进行支援，《高达00》众整体实力不俗，左上的刹那和洛克昂能力较强，刹那加个集中往敌人堆里冲，洛克昂则在原地搞偷袭，攻击目标瞄准对方领头的机体即可，右下的两台机体向右移动清理上一回合的OZ漏网之鱼，这样在第三回合就能轻松搞定所有敌人过关。

第4话A
やってきた灾厄

胜利条件	1.击坠ヘテロダイン
	2.击坠ガラダK7或ダブラスM2（ヘテロダイン击坠后）
败北条件	1.我方单位被击坠
SR点获得条件	机械兽登场后3回合内过关
可获得强化芯片	プロペラントタンク（ダブラスM2）
	ランドモジュール（ガラダK7）

关卡要点

一开始的敌机只要利用精神拼血击破即可，达成初期目标后ダイガード的HP和精神都会全回复。上一关没被击破的那只机械兽会在这关再次出现，同时ダンクーガノヴァ会作为NPC登场，注意不要给它抢走经验值了。机械兽出现的下回合主角一行也会赶到，要获得SR点就得马上往机械兽的方向移动，因为算上赶路，实际上只有1回合的时间对付它，攻击时要多利用主角的援护攻击，其他的杂兵则能打几架是几架。过关后的剧情有分支选项，选择“甲儿达と行动を共にする”进入A路线，选择“ソレスタルビーイングを追う”则进入B路线。

第4话B
混沌の战场

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方机体被击坠
SR点获得条件	パトリック登场后3回合内，将其他敌人全灭后击坠パトリック
可获得强化芯片	无

关卡要点

一开始主角要面对的是《W高达》的两台机体，将其中任意一台机体的HP削减到40%或者在第三回合都会触发剧情，为了更稳妥地拿到SR点，建议一开始主角机就北上，在第三回合开始时就差不多处于敌群中央的位置了，加个集中靠反击可以快速清理杂兵。第三回合我方《高达00》和《W高达》的增援部队会到达，同时之前为敌人的两架高达也成为同伴，这些机体可以用来清理外围的杂兵，下一个回合或者当パトリック血不多时ノヴァイーグル作为增援登场，不过此时敌人已经都清理得差不多了，最后在规定时间内解决掉指定机体即可。

第5话A
こちら宇宙の何でも屋

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件	机械兽登场后3回合内过关
可获得强化芯片	スクリューモジュール（ノナカーゴH2）
	郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

初期只有トライダーG7和シャトル两架机体，不过敌人也不强，可以放心让トライダーG7冲上去反击。全灭初期敌人后依然是熟悉的机械兽军团，同样要到敌增援的下回合我方主力部队才会赶到。敌增援里只有机械兽ノナカーゴH2比较棘手，移动时最好是让マジンガーZ和主角机贴在一起，方便使用援护攻击将其击破，另外シャトル的驾驶员拥有脱力，可以利用一下。

第5话B
超兽合神！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

本关的SR点比较好拿，一开始让主角机往上移动，《高达00》四架机体则全体往右移动，干掉敌方两台机体后妾作为我方增援登



场，之后再干掉敌方5台机体后，右下角的树林出现两台战车型ジェノサイドロン的敌方增援部队，而葵的机体则合体为ダンクーガノヴァ，如果在第一回合反击得当的话，第二回合应该可以在葵行动前完成合体情节，之后让ダンクーガノヴァ使用加速、必中、铁壁后冲到树林里，保留EN使用断空炮反击战车型ジェノサイドロン，这样等第三回合我方行动完之后，敌人的战车型ジェノサイドロン基本也只剩残血了，利用反击完成战斗。

第5话C

バトリング

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠スコープドッグ(コニン)
败北条件	1.キリコ被击坠
	2.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	ヒイロ和デュオ登场后2回合内全灭所有敌人后击坠コニン
可获得强化芯片	无

关卡要点

一开始对付两台杂兵机体毫无压力，解决掉之后需与卡莲（カレン）进行单挑，将卡莲的HP消耗到一定程度或者两个回合后，敌方6架援军机体登场，此时主角机登场，基利可（キリコ）和卡莲退到地图上方主角机附近并且机体全回复。干掉4架敌方机体后，敌方和我方的增援部队登场。敌方增援机体数量为11，虽然多但能力很弱。敌人的主要攻击目标为地图上方的三人，主角和触发了底力Lv9的基利可的能力都足以一击秒杀增援的杂兵，我方地图下方的两台增援机体也可以协助灭敌，在规定时间内全灭敌人不是难事。



第6话A

目覚める力

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.タケル被击坠
SR点获得条件	5回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

一开始就让ケンジ使用集中后往上冲，争取最短的时间内击破2架敌机，这样武（タケル）就会换乘ガイヤー，同时我方大部队会在地图右边登场。这关没有敌援军，只要击破初期敌人就可过关，由于四架バルバラ的HP较多，要获得SR点的话，大部队出现后主角和トライダーG7两架会飞的机体就要赶快往地图中央移动，目标是中间的两架バルバラ，而一左一右的则留给ガイヤー和マジンガーZ即可。

第6话B

遠い平和へ

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠ティエレン(高机动型B)
败北条件	1.我方全灭
SR点获得条件	3回合内消灭初期所有敌人
可获得强化芯片	Eカーボンアーマー（ティエレン）

关卡要点

本话开始刹那的机体追加新武器，战前可以适当改改EN。虽说两支敌部队会互相攻击，但要在3回合的时间里干掉两个阵营的全部敌人压力还是非常大的。回合一开始，主角、刹那和阿雷路亚全力往下冲，目的是以最快速度消灭下方的两台地上空母型ジェノサイドロン。尽量让刹那进入敌兵的攻击范围，这样就能在敌方行动回合让刹那进行反击增加气力，尽快达到120的气力开启连续行动；阿雷路亚攻击之后可以行动这一点可以利用起来制造残血敌兵让刹那来击坠，而主角自带的两次援护攻击更是可以利用起来对敌人造成巨大伤害。剩下的部队就见缝插针地消耗其他杂兵的血量然后让他们自相残杀即可，只要能保证击坠地上空母型ジェノサイドロン就不愁拿不到SR点。

全灭初期敌人后，地图左侧出现增援部队共计15架机体，虽然数量比较多但实力并不强，可以让提耶利亚上前迎击，除了指挥官机体外，其他杂兵机都无法打穿护盾。

第6话C
魔神が生まれた日

胜利条件	1.敌全灭
	2.将ランスロット以外的敌人全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	カレン登场后3回合内达成过关条件
可获得强化芯片	ランドモジュール（ランスロット）

关卡要点

全灭初期敌人后出现增援部队，击坠两架敌机或者经过1回合后卡莲、扇、玉置作为我方增援登场，并且我方机体全部移动到地图上方，敌方则再次追加4架机体。下一回合我方行动时，敌方单位ランスロット登场，这架机体每回合都会使用一次集中，第一次击坠时可以获得强化芯片，击坠后HP会自动全回复。由于会使用集中，因此想要击坠它的难度比较高，考虑到还要留下足够的战力在指定回合内清理杂兵，因此可以考虑在不耽误获得SR点的情况下再攻击ランスロット。卡莲、扇和玉置的机体能力较差，而本关只要我方任意一台机体被击坠就算任务失败，因此最好将他们放置在安全的位置，主要靠主角机和基利可进行反击灭敌。

第7话A
惊异の六神合体

胜利条件	1.击坠グルダー
	2.敌全灭
败北条件	1.タケル被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠グルダー
可获得强化芯片	アドレナリンアンプル（グルダー）

关卡要点

和上一关一样，需要击破两架初期敌人我方大部队才会登场，所以一开始就瞄准最近的两个杂兵吧。大部队登场的同时武的ガイヤー也会合体为ゴッドマーズ，有气力150的ゴッドマーズ在，目标グルダー根本不是对手，其他机体只要抓紧时间清理杂兵以获得SR点。达成胜利条件后次元兽作为敌增援出现，这里就没什么需要注意的地方了，按一般方法攻略即可。

第7话B
出击！！ゲッターロボ！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.我方全灭
	3.龙马被击坠
SR点获得条件	インベーダー出现后3回合以内将其全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

初期的杂兵可以轻松解决，击坠对方7台机体或者第三回合我方行动时发生剧情，之后敌方机体自动被击坠，总数为13只的インベーダー群出现在左侧。インベーダー的数量较多，但能力不算强，我方全体可以往左上方向移动，下一回合地图下方出现第三方部队的7只次元兽，同时我方增援流龙马在地图上方出现。考虑到SR点的获得，暂时不要浪费兵力去对付次元兽，而下方的インベーダー和次元兽会互相攻击，因此我们的第一目标是离次元兽距离较远的インベーダー，这样在限定时间内完成任务不是难事。需要注意的是一旦将インベーダー全部击坠后，次元兽就会离开，在全灭インベーダー前可以多消灭几只次元兽赚取金钱和经验。

第7话C
その名はゼロ

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.ゼロ被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

关卡要点

没有增援的关卡，敌人的部队分成两队，之间相隔了不算近的距离，可以一开始就强行突破，用Zero（ゼロ）给主力机体加上状态会更加得力。本关的所有敌人一开始就会主动进攻，因此我们只需要保持主力机体在敌人的攻击范围内就可以通过反击快速灭敌，运气好的话可以在第4回合开始前完成战斗。



第8话A

试される覚悟

胜利条件	1.击坠グローブ 2.击坠ストロンガーT4（グローブ击坠后） 3.击坠グロイザーX10（ストロンガーT4击坠后）
败北条件	1.赤木被击坠 2.甲儿被击坠 3.グロイザーX10到达指定地点
SR点获得条件	3回合以内全灭其他敌人再击坠グローブ
可获得强化芯片	无

关卡要点

只要和グローブ发生战斗就会有次元兽作为敌增援出现，同时SR点条件改为3回合内全灭次元兽再击坠グローブ。グローブ有HP回复（中），先累积伤害再击破的方法是行不通的，最好先集中消灭次元兽，最后再对グローブ发起总攻击。击破グローブ后ダイ・ガード追加新武器，同时地图左下出现新的敌增援。敌增援的下回合ガイヤー登场，武一出场气力就有130，可以马上合体为ゴッドマーズ，以减轻先出场机体的负担。完成第二个胜利条件后关卡还没结束，这时机械兽グロイザーX10在地图下方出现，接下来还要再阻止它到达地图上方的指定地点，有了之前累积下来的气力，再加上マジンガーZ新追加的武器，很快就能将它击破。

第8话B

引き鉄は谁がために

胜利条件	1.インベーダー全灭
败北条件	1.ハレルヤ被击坠 2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合我方行动回合内，将インベーダー全灭后击坠ティエレンタオツー
可获得强化芯片	スラスターモジュール（ティエレンタオツー）

关卡要点

一开始我方只有一架机体，不过为了拿到SR点还是必须一开始就加上集中冲进左侧的インベーダー群里。这里建议先将其中两只インベーダー打成残血，其余敌人的攻击一律防御或



回避。第二回合，我方战舰登场，战舰出现后击坠两只インベーダー或者在第4回合时我方大部队才会从地图下方登场，为了拿到SR点，必须在第二回合让ハレルヤ干掉一只インベーダー，然后在敌人行动回合阶段靠反击再干掉一只インベーダー，这样我们就可以在第三回合就操控大部队往上移动解决掉赖在上面不肯下来的インベーダー。需要注意的是在全灭インベーダー之前必须将ティエレンタオツー击坠才能拿到SR点。过关后的剧情有关系到第10话的分支选项，选“日本へ向かう”进入分支A，选“エリア11へ向かう”进入分支B。

第8话C

皇女と魔女

胜利条件	1.击坠サザーランド（ジェレミア） 2.敌全灭
败北条件	1.ヒイロ被击坠 2.我方全灭 3.スザク被击坠
SR点获得条件	次元兽登场后3回合内敌全灭
可获得强化芯片	精密照准レンズ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

一开始我方只有希罗一人，第二回合我方增援从地图下方登场，同时敌方增援ブルーティッシュドッグ在地图左侧登场。敌人的机体总体实力偏弱，可以在原地等他们自己下来送死，击坠サザーランド后，次元兽在地图右下方位置出现，数量为6，之后包括ブルーティッシュドッグ在内的所有敌人退场，ランスロット作为我方增援登场。次元兽的HP比较多，并且移动后不能发动攻击，因此建议将サザーランド引诱到地图右下再击坠，这样就能在第一时间对次元兽进行攻击，可以轻松获得SR点。



第9话 次元震

胜利条件	1.敌全灭 2.全灭次元兽？？？以外的次元兽（第二次敌增援后）
败北条件	1.我方任一单位被击坠 2.タルホ或ホランド被击坠 3.プトレマイオス被击坠
SR点获得条件	第二次敌增援后3回合以内达成胜利条件
可获得强化芯片	DMユニット（次元兽？？？）

关卡要点

击破3架初期敌人或第二回合霍兰德（ホランド）和塔尔荷（タルホ）作为我方增援登场，第四回合或者全灭初期敌人后次元兽出现，再下回合我方大部队赶到，同时出现第二批次元兽，这时主角会因为被击坠而离场。要获得SR点最好在大部队出来后就马上击破2只次元兽，这样另一条路线我方部队也会赶到，清敌效率可大大增加。次元兽？？？虽然不要求击坠，但它身上有一块现时来说不错的芯片，不想错过的玩家可以挑战一下。次元兽？？？的HP达2万，而且还有麻烦的HP回复（小）以及防护罩，对付它最有效的还是超级系的各种必杀技，所以一开始尽量给超级系提升气力，还有由于主角被击坠，援护就得靠ガンダムデュナメス，特别是ガンダムデュナメス的最后一招要留几发用来援护。另外次元兽？？？的初始位置会根据主角的站位而定，一开始主角可以边打边往我方增援出现的位置移动，能让大部队省下不少路程。

第10话A お前のドリルで天を突け！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.シモン被击坠（前半） 2.プトレマイオス被击坠（后半）
SR点获得条件	4回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

本关分为两个部分，第一部分的敌机用精神血拼即可，击破后进入下半部分，回合数、精神以及HP都会复位。第二部分一开始就要以一敌多，最好还是让西蒙（シモン）往右上撤退，等第二回合和我方大部队汇合。由于部分敌机离得较远，出击时让移动力高的机体尽量靠前，以击破远处的敌机，而移动力低的机体则留在后方对付近处的敌人。



第10话B クロース・エンカウンター

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	剧情后3回合内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

前半场可以随便玩玩熟悉一下这几架机体的性能，第三回合发生剧情，之后战斗场地变为市内，我方出战机体数量为4，敌方为3架大型机+8架小型机（普通难度为6架小型机）。这一关想要获得SR点有点难度，第一回合要将四架机体分别向左下、下、右下三个方向前进，并且保证每架机体都攻击到不同的敌人，这样一来在敌方行动完之后，有可能击坠对方2～3架小型机；第二回合全体向下移动，米歇尔（ミシェル）的攻击后移动可以利用起来，攻击之后移动到一个离敌方大型机和我方机体都不算远的地方准备下回合进行援护攻击，奥兹马（オズマ）则尽量在本回合击坠杂兵，并保证在敌方的行动回合可以进行反击；如果运气不错，在第三回合时オズマ击破一名杂兵可以达到120以上的气力进行连续行动，第二回合敌方行动时，大型机会主动进攻，因此第三回合敌机应该可以进入所有我方机体的射程范围，利用米歇尔的援护攻击可以轻松击破右侧的大型机，下方和左侧的残血大型机解决起来自然就没有问题了。



第11话A

颜が2つたあ生意气なッ！！

胜利条件	1.击坠エンキ
	2.敌全灭（エンキ击坠后）
败北条件	1.プトレマイオス被击坠
	2.シモン或カミナ被击坠
SR点获得条件	4回合以内过关
可获得强化芯片	バーニアユニット（エンキ）

关卡要点

最开始卡米那（カミナ）是不能行动的，当击破2架敌机后西蒙登场，这时卡米那才可以行动。击破6机后卡米那和西蒙的机体合体为グレンラガン，同时移动至地图西侧和皮拉鲁（ヴィラル）对决，最好让一两架主力机体跟上去协力击破。由于击破皮拉鲁后会有敌增援，要获得SR点的话得争取在3回合内击倒他，剩下的回合则用来专心对付增援。另外还要注意敌增援的出现位置正好呈椭圆形包围我方，比较分散，得留一两架机体解决后方的敌人。

第11话B

オン・ユア・マークス

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方全灭
	2.プトレマイオス被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动回合内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

本关获得SR点的宗旨就是以最快速度削减敌人的数量，击坠敌人两架机体或第二回合开始时，敌方10架小型机和我方战舰及任意7架机体的增援部队同时赶到，再次将敌人机体数削减到8台或者两个回合后，第三方部队的12只インベーダー在地图下方出现，因此一定要抓紧一切反击的机会来灭敌，各种精神就不要吝啬了。



第12话A

俺にはさっぱりわからねえ！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.プトレマイオス被击坠
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	ブタモグラのステーキ（过关后）

关卡要点

由于击破2架初期敌机我方大部队才会赶到，所以一开始需要主角和龙马积极出击，事前最好对机体进行一定的改造。击破5机后卡米那和西蒙回到战场，最右边的敌机可以交给他们。初期敌人全灭后次元兽会于地图上方登场，这次次元兽的实力有了很大的提高，而且经过一定回合就会撤退，想全灭敌人过关的话就得抓紧时间。

第12话B

ファースト・アタック

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠ナイト级バジュラ
	3.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.アルト、ミシェル、ルカ任意一人被击坠
	3.我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动回合内，将所有敌人全灭后击坠ナイト级バジュラ
可获得强化芯片	无

关卡要点

击坠3架敌机或第二回合我方行动时，敌人4架大型机和ナイト级バジュラ作为增援登场，SMS小队实力较弱，可以缩在后面慢慢打，进攻的主力依旧是主角机所在的部队，刹那、希罗等速度快、回避高的单位可以快速冲到敌人攻击范围内进行反击，主角和流龙马负责收拾大型机，其他机体负责打掉残血敌兵，这样可以在4回合我方行动时顺利拿到SR点。击坠ナイト级バジュラ后次元兽在地图上方位置登场，这批次元兽能力比较强，不但HP很厚而且还自带护盾，攻击力低的机体打起来很吃力，好在我方有强力的修理机，可以边退边补血，没有残弹、EN的机体也回母舰里休息一回合，全部准备就绪后再开始和次元兽进行正面对决。

第13话 黑の骑士团

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.ゼロ被击坠
SR点获得条件	3回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	カートリッジ（过关后）
	マッスルシリンダー（过关后）
	精密照准レンズ（过关后）
	Eカーボンアーマー（过关后）
	高性能レーダー（过关后）
	补助ISC（过关后）
	A-アダプター（过关后）
	スクリューモジュール（过关后）
	ランドモジュール（过关后）
	スラスターモジュール（过关后）
	郁绘のおやつ（过关后）
	オートリペアマシン（见关卡要点）

关卡要点

两条路线合流后的第一关，由于战力得到了很大加强，要获得这关的SR点并不难，只要注意保护Zero的机体不被击坠就可以了。还有我方初期配置里的朱雀（スザク）并不是正式加入，记得不用给他击坠敌机，以免浪费了经验值和PP。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让主角移动到地图东北雷达上右下角一格待机，所以别忘了派主角出战。

第14话 信赖と觉悟と

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片	精密照准レンズ（ストロンガーT4）

关卡要点

一开始敌人会由于Zero的战略而3回合内不能移动，不过这对获得SR点并没有多大的帮助，依然需要我方主动出击。敌人主要集中在地图的左下和右下，左边有グレンラガン和红莲贰式在基本不用操心，难缠的主要还是右边的次元兽，推进时建议先挑次元兽ブルダモン打，次元兽ダモン威胁不大，靠反击也能解决，而最强的次元兽ライノダモン最好用大招一回合解决，不要给它回复的机会。

第15话 世界を覆う影

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.刹那被击坠
SR点获得条件	2回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片	电力受信アンテナ（イナクトカスタム）
	マッスルシリンダー（スコーブドッグ）

关卡要点

SR点的获得关键在位于离我方最远的敌人身上，只要能将它击破，基本就十拿九稳了。出击时建议把移动力高的主力机体配置在最前排的左侧，以保证能击破远处的几架敌机。全灭初期敌机后有敌增援，援军中的萨谢斯（サーシェス）最好是在地图右侧的敌人消灭得差不多后再击破，因为击破后触发的剧情会使刹那单独移动到地图的右侧，很容易遭到围攻，另外剧情后卡多鲁（カトル）和多洛华（トロワ）会作为我方援军出现。过关后的剧情有分支选项，选"表部队と行く"进入A路线，"里部队と行く"则进入B路线。

第16话A BIRD-HUMAN

胜利条件	1.击坠次元兽ライノダモンMD
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.主角被击坠
	3.ブレラ被击坠
SR点获得条件	4回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片	ハイパージャマー（アリエティス）

关卡要点

本话的敌人以次元兽为主，其中还包含了以前击破过主角那只。当击破2只次元兽后敌方BOSS艾姆（アイム）会出现在主角身旁，他的实力不弱，建议在主角旁放置一两架超级系机体，等他一出现就利用主角的援护击破，以免夜长梦多。敌增援的下回合或和次元兽ライノダモンMD战斗后布雷拉（ブレラ）作为我方增援登场，不过这里他还暂时不会加入，让他负



责削减敌机的HP就可以了。次元兽ライノダモンMD的目标是主角，主角移动时要注意站位，不要把它吸引到山或水里，以免地形补正造成击破难度变大。

第16话B

接触

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠リーオー（ゼクス）和ユニオンフラッグ（グラハム）
	3.击坠ブルーティッシュドッグ
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.キリコ被击坠
	3.我方战舰被击坠
	4.キリコ被击坠
SR点获得条件	2回合以内全灭
可获得强化芯片	高性能レーダー【リーオー（ゼクス）】
	Eカーボンアーマー【ユニオンフラッグ（グラハム）】
	补助ISC（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

本关的SR点看上去很难，其实要拿到难度并不高。由于敌方机体的能力比较低，因此一开始就可以将主力作战机体往下冲，实力不怎么样的机体留在后方清理残血敌兵，等第一回合结束后会发现敌人除了几个远程攻击的作战单位外，其余的单位不死也半残了。接下来要做的就是一定要将那几个ティエレン长距离射击型给清理掉，战车和空母打成残血（如果能直接击坠最好），这样第二回合敌人行动时靠反击就能清屏顺利拿到SR点。将初期敌人全灭后，大批敌增援在山脉两侧出现，同时基利可在ブルーティッシュドッグ的诱惑下脱离场景。敌人增援部队数量较多，不过除了几个指挥官外，其他的机体能力都不高，一边派上两个主力机体上去反击一回合就差不多清场了。再次全灭敌人后视角转到另一边，基利可和ブルーティッシュドッグ进行单挑，加上集中可以轻松获胜，本关之后基利可的机体追加可更换部件。

第17话A

夜の新宿大决战

胜利条件	1.击坠コクボウガー（前半）
	2.敌全灭（后半）
	3.ダイ・ガード登场5回合内让其用ノットパニッシャー将ヘテロダイン击破（后半）
败北条件	1.我方任一单位被击坠（前半）
	2.我方战舰被击坠（后半）
	3.饭冢被击坠（后半）
	4.赤木被击坠（后半）
	5.ダイ・ガード登场后5回合经过（后半）
SR点获得条件	ダイ・ガード登场3回合内全灭其他敌人后再让其用ノットパニッシャー将ヘテロダイン击破
可获得强化芯片	A-アダプター（コクボウガー）

关卡要点

本话分为两个部分，上半部分为对饭冢教官的训练战，饭冢每回合都会使用必中和铁壁，是个非常难缠的对手，出场机体的武器没改过的话会打得非常吃力，不过就算打不过也没关系，只要我方机体不被击坠，到了第4回合也会自动过关，但芯片就没了。下半部分是对次元兽，SR条件要在击破了3架敌机或第三回合时才会出来，为了能有更充足的时间消灭敌机，最好是选择后面那种出现条件，前两回合把击坠数保持在2机，其他的敌机则在不击坠的前提下尽量削减HP，等第三回合开始再一口气消灭。另外还要注意目标ヘテロダイン需要用ダイ・ガード的新追加武器ノットパニッシャー击破，这招只有2发残弹，千万不要浪费在其他敌人身上了。

第17话B

梦の续き

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠次元兽ライノダモンMD
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.空中战舰被击坠
	3.レントン、ホランド被击坠
	4.レントン、ホランド、主人公被击坠

	5.レントン、主人公被击坠
SR点获得条件	次元兽登场后3回合内，将其他敌人全灭后击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片	ハイパージャマー（アリエティス）

关卡要点

本关一开始我方只有《交响诗篇》里的3台机体，敌人的第一攻击目标是地图中无法行动的空中战舰。当空中战舰受到伤害时，我方战舰+主角机+任意10台机体的增援在地图右侧出现。全灭敌人或第四回合开始时发生剧情，次元兽群登场。之后ニルヴァーシュ变成ニルヴァーシュがspec2，追加新武装和新驾驶员，同时空中战舰和剩余的敌人撤退。次元兽群总数量为11，位置比较分散，次元兽ライノダモンMD初始在地图中央的位置，受到攻击后アリエティス作为敌人增援机体登场，位置离次元兽ライノダモンMD不远，这里建议在主力部队集中到次元兽ライノダモンMD附近后再进行攻击，然后一口气解决掉登场的アリエティス，之后再解决剩下的次元兽就不是什么难题了。

第18话A オープニング・ステージ

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠バキューム和トロスD7（敌全灭后）
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.シモン或カミナ被击坠
SR点获得条件	2回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片	アドレナリンアンプル（バキューム）
	リペアキット（トロスD7）
	シェリルのディスク（过关后）

关卡要点

有雪莉露（シェリル）的歌声助阵，我方气力全部加30，两个回合内全灭敌人基本问题不大。要注意的是全灭初期敌人后的增援，由于增援的位置在地图下方，初期主力不能全部堆到上方，以防后方被偷袭。和バキューム战斗后机械兽军团出现，同时发生剧情グレンラガン追加新武器，正好用来对付皮糙肉厚的机械兽。バキューム和トロスD7被击破后会带着自己势力的杂兵撤退，所以最好先将其他杂兵消灭完后再击破。

第18话B 交差する明日

胜利条件	1.敌全灭
	2.次元兽、インベーダー全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.葵被击坠
	3.葵、刹那被击坠
SR点获得条件	2回合我方行动回合内敌全灭
可获得强化芯片	A-アダプター（R-ダイガン）

关卡要点

本关想拿SR点难度比较高，由于希罗、刹那以及主角一开始无法出场，如果之前没有培养或改造其他机体的话将对我们非常不利。总体思路是第一回合以最远距离突进，然后靠反击解决掉大部分敌兵，在突进时尽量只让射程足够的机体进入对方ティエレン长距离射击型的攻击范围，这样才能保证第二回合可以将其一击击毙。战车型和地上空母型虽然血多，好在每种类型只有1架机体，只要能保证一次反击，第二回合可以在两架机体的攻击下轻松解决。全灭所有初期敌人后，主角、希罗、刹那登场，次元兽和インベーダー的混合队伍也同时出现，剧情后希罗和刹那的位置强制变更为地图右上。左边的インベーダー能力不强，可以让之前没怎么培养过的角色去对付顺便练级，主力依旧用来对付右侧的次元兽。

第19话 みんなのEX

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	Eカーボンアーマー（地上空母型ジェノサイドロン）

关卡要点

第二回合地图左侧就会出现敌增援，因此可以不理会最初的敌人，一开始就直接往左侧移动，靠铁壁或集中的反击来削减敌人的数量，等第三回合再和大部队汇合。敌人的总体实力不强，其中比较麻烦的只有不会移动的ティエレン长距离射击型，最好是派有连续行动或加速的机体优先击破。



第20话 沙尘に舞う二意

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.刹那、ヒイロ、ティエリア任一被击坠
	3.ヒイロ被击坠（第二次增援后）
SR点获得条件	第一次敌增援后3回合以内过关
可获得强化芯片	ガンダニユウムアーマー（トールギス）
	フライトモジュール（ユニオンフラッグカスタム）
	电力受信アンテナ（ティエレン高机动B指挥官型）
	精密照准レンズ（ティエレンタオツー）
	ユグドラシルドライブ（ランスロット）
	补助ISC【エアリーズ（ノイン）】
	Eカーボンアーマー【イナクト（パトリック）】
	アドレナリンアンプル【サザーランド（ジェレミア）】
	バリア・フィールド（アグリッサ）
	スナイパーキット（スコープドッグ）

关卡要点

至今为止难度最大的一关，初期的敌人只是幌子，全灭后敌人的大部队才会从四面八方登场。这关的难点在于SR点的获得，由于敌人的数量非常多，要在3回合内全灭援军一定得有所准备，否则是来不及的。推荐的打法是初期先保存战力，尽量减少弹药和精神的消耗，当留下最后一个敌人时先别打，趁这段时间把部队拆散分配到各个增援点附近，等增援一出现就先下手为强。由于敌人中ACE级别的机师会优先打原作中的对头角色，把这些相关的角色放入对应的小队中可防止他们乱跑，当然如果有些角色因人而异而未派出场的话也不必为此专门出场。具体的匹配为北面的萨古斯打希罗、诺因（ノイン）打五飞，西面的谢尔盖（セルゲイ）和皮里斯（ピーリス）打阿雷路亚，西南面的帕特利克打皇（スメラギ），东南面的朱雀打卡莲，东面的格拉汉姆（グラハム）打刹那。当击破一定数量的增援或增援出现的下回合东北方向还会出现新的敌人，里面的萨谢斯和利曼（リーマン）会分别优先打刹那和基利可，其中萨谢斯非常强，自身有“极”技能，机体则有能让攻击对象不能行动的武器以及减轻伤害的防护罩芯片，最好让刹那将他引到我方主力机体所在的位置再打，还有近身攻击前记得用ひらめき，以免中招后陷入行动不能状态。

第21话 明かされる真实

胜利条件	1.击坠ギシン星战舰
	2.击坠皇帝ズール（ギシン星战舰击坠后）
败北条件	1.タケル被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	皇帝ズール撤退前将其击坠
可获得强化芯片	スラスターモジュール（ギシン星战舰）

关卡要点

虽然一开始武会加20的气力，但同时ガイヤー也追加了不错的新武器，可以先把ガイヤー的EN用得差不多后再六神合体也不迟。击坠3架敌机我方大部队登场，和武汇合后就一路进攻吧。击坠ギシン星战舰后皇帝ズール会在地图北边出现，并在HP低于10000或登场第二回合时撤退，想获得SR点的话可以在他出现的位置旁边摆好阵势，等他一出现就用各机的必杀技招呼。

第22话 リモネシア强袭

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片	ハロ（战车型ジェノサイドロン）

关卡要点

只有杂兵且无增援的简单关卡，SR点的关键是击破速度，可以把部队分为3队，分别前往西面、北面和西北面。出场机体要以移动力高和有连续行动的机体为主，另外由于西面和北面的敌人里还有海用MS，记得战前还得给前往的机体带上增加海适应性的强化芯片。打法方面和以前一样，优先打不会移动的和HP多的，其他的靠反击就可以了。

第23话 新世界の幕开け

胜利条件	1.击坠？？？
	2.击坠次元兽ディノダモン（？？？撤退后）
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合内给予？？？的伤害在45000以上
可获得强化芯片	DMアーマー（次元兽ディノダモン）

关卡要点

一开始就要面对最终BOSS，好在这里不用击坠，只需坚持4回合或给予45000的伤害BOSS就会撤退，当然，要获得SR点就只能选后者。SR的难点在于没有杂兵，很多需要气力的必杀技都用不了，只能慢慢磨，而且BOSS的各能力数值很高，还有2回行动，硬碰硬是绝对没胜算的。比较好的打法是第一回合算好距离，等BOSS移动两次后过来，第二回合先用Zreo的分析和特攻指令增加攻击力，然后从4个方向包围BOSS集中攻击，只要活用援护攻击，1回合内达成目标也是可能的。BOSS撤退后是对次元兽的普通战斗，相信经过了刚才一役，这里也不算什么了。过关后的剧情有分支选项，分别是“国連に引き続き協力する”进入A路线，“宇宙に上がる”B路线、“エリア11へ向かう”C路线。

第24话A 异邦人の来访

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.胜平被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

全灭初期敌人后敌我方同时增援，由于关卡最后还要对付次元兽，这里只派部分移动力高的机体协助ザンボット3即可，其他的机体则直接往地图北边次元兽待会出现的位置移动。当第一次敌增援的数量消灭得差不多时次元兽出现，同时我方的气力会全满，各种必杀技就不用吝啬了，直接招呼上去拿SR点吧。



第24话B 相容れぬ遂行者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合我方行动回合内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

战前可适当改造一下《超时空要塞F》机体的武器威力。战斗开始后全军深入敌群，那批没有护盾的次元兽移动后不能进行攻击，因此最好保证有机体停留在它们的攻击范围以内以便反击。从第二回合开始，我们的首要攻击目标转成带护盾的次元兽，援护攻击、攻击后移动、连续行动等技能能用的最好全都用上，火力全开，这样才能在第三回合比较稳妥地拿到SR点。全灭初期敌人后地图右侧和下方出现敌人援军部队，同时Rーダイガン等4架机体作为我方NPC机体登场，敌方增援的杂牌军实力很弱，没有攻略难点，只要注意别被NPC机体抢了经验即可。



第24话C ナリタ攻防战

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠コーネリア
败北条件	1.藤堂被击坠
	2.ゼロ被击坠
SR点获得条件	5回合以内全灭所有敌人后击坠グロースター(コーネリア)
可获得强化芯片	精密照准レンズ【グロースター（ダールトン）】
	A-アダプター【グロースター（コーネリア）】

关卡要点

一开始我方只有藤堂一架机体，加上集中后可以放心冲下山。第二回合一开始我方无赖

+9架任意机体的增援部队在地图上方出现，击坠敌方3架机体后触发剧情，敌方大部队在地图下方登场，我方卡莲则在地图右侧登场，SR点获得条件变更。从第三回合开始，我方就可以和敌方进行正面冲突了，对方机体能力不算强，藤堂加上集中，卡莲加上必中和铁壁就可以扔到敌人堆里慢慢反击了，地图上方的ユニオンフラッグカスタム会主动出击冲到我方阵营里，围攻几下就可以搞定，总体来说本关难度不大。

第25话A 远い世界

胜利条件	1.击坠エンキドゥ 2.敌全灭（第一次敌增援后） 3.击坠バルガスV5（第二次敌增援后）
败北条件	1.我方任一单位被击坠 2.我方战舰被击坠（第一次我方增援后） 3.龙马或ティンプ被击坠（第二次我方增援后）
SR点获得条件	3回合以内全灭其他敌人再击坠エンキドゥ
可获得强化芯片	オートリペアキット（エンキドゥ） リペアキット（バルガスV5）

关卡要点

SR点要求的回合很紧，一开始就得全力进攻，当初期敌机的数量低于11机或和皮拉鲁发生战斗后我方大部队才会登场，登场的同时ザンボット3和トライダーG7会有习得合体攻击的对话。エンキドゥ装有HP回复芯片，最好是一回合内将它击坠，另外击坠地图最左下角的ギャンザ后会发生剧情，キングゲイナー追加新武器，同时机师盖那（ゲイナー）气力全满。关卡最后的机械兽部队是给ゲッター习得新必杀做铺垫的，没有太大的难点，正常攻略即可。

第25话B 新たな来访者

胜利条件	1.击坠次元兽ライノダモン 2.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合以内，将其他敌人全灭后击坠次元兽ライノダモン
可获得强化芯片	无

关卡要点

消灭初期两只次元兽后，我方援军卡缪（カミーユ）和花（ファ）在地图左侧登场，再消灭两只次元兽后我方战舰+10架任意机体在地图右侧登场，想快速获得SR点，就要尽快触发我方援军登场的条件。解决掉初期的全部次元兽后，敌增援バジュラ小型机+大型机出现在地图下方，不过实力依旧不够看，轻松灭之。

第25话C 绊

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ブルーティッシュドッグ 3.击坠ランスロット
败北条件	1.ゼロ、キリコ被击坠 2.ゼロ被击坠
SR点获得条件	5回合以内全灭所有敌人后击坠ランスロット
可获得强化芯片	チヂリウムチップ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

第一回合敌方行动或者在我方行动时击坠3架敌机时ブルーティッシュドッグ作为敌方增援出现在地图下方，她的第一攻击目标是基利可，可以让基利可加上集中后直接迎敌，击坠ブルーティッシュドッグ后朱雀带着一堆骑士出现在地图右上。需要注意的是，击坠ブルーティッシュドッグ后，基利可会脱离战斗，可以考虑让其在敌人堆里反击一回合后再击坠ブルーティッシュドッグ。由于本关地形大多是废墟，主角、希罗等移动速度较快的单位可以先前往地图右上方待命，其余非空中单位可以将移动速度高的派往右上，剩下移动速度慢的单位前往消灭左侧的治安警察，反击得力的话在第四回合我方行动时就能全灭敌人了。



第26话A 集う力

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	5回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

我方初期的机体全为运动性很高的MS，加集中后就可放心往敌人堆里冲了，争取第二回合敌方行动时出援军。双方援军出现的同时ガンダムDX追加新武器，记得要把它从前线上撤下，以免被围攻，后期的清理工作还是交给大部队吧。



第26话B 断ち切られる归路

胜利条件	1.敌全灭
	2.バジュラ全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合以内敌全灭
可获得强化芯片	スナイパーキット（R-ダイガン）

关卡要点

击坠初期两架敌机后我方战舰+14架任意机体的增援部队出现在地图右侧，从第二回合开始就全军向左侧突进，实力够强的话可以在第三回合我方行动机体数量过半前全灭敌人，之后同等数量的敌援军+バジュラ（ナイト级）在地图左下登场，这批敌人的机体能力强过之前那一批，在分配队伍时需谨慎。击坠敌人两架机体后，R-ダイガン作为第三方部队在地图中央位置登场，建议先在其出现地点配置强攻作战单位，等它出现后强行干掉，不给其行动的机会。敌部队中的バジュラ（ナイト级）有附带“行动不能”属性的武器，最好使用ひらめき后再进行攻击。

第26话C ギアス对ギアス

胜利条件	1.敌全灭
	2.ゼロ登场后5回合内全灭敌人
败北条件	1.我方全灭
	2.ゼロ被击坠
	3.ゼロ登场后经过5回合
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

一开始全军向右下方向移动，右侧和下方的ユニオンフラッグ各让一架主力机体去对付即可，主角机最好不要用在这里。第二回合，Zero登场并强制处于地图中央位置并且无法行动，离敌方的骑士军团非常近，因此一定要让2～3架机体挡在Zero右侧保证其安全。第二回合朱雀会主动向Zero的方向移动从而靠近挡在Zero右边的机体处不远，第三回合全灭敌人就不是难事了。

第27话A 円われし放浪者

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠パールネイル（パールネイル登场后）
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.我方战舰被击坠（我方增援后）
	3.アサキム或主角被击坠（我方增援后）
	4.アサキム被击坠（パールネイル登场后）
SR点获得条件	击坠次元兽ライノダモンMD
可获得强化芯片	バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

次元兽ライノダモンMD会在HP低于5000或第四回合时撤退，所以当第二回合我方大部队出现后就要用加速马上往地图右边移动，争取在第三回合的时候击破它。击坠次元兽ライノダモンMD后敌方BOSS玛格丽特（マルグリット）登场，她的攻击威胁不大，可以把其余的次元兽消灭后再来慢慢对付她。

第27话B
黑衣の狩人

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠パールネイル
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.我方战舰被击坠
	3.主人公、アポロ、アサキム任意一人被击坠
	4.アサキム被击坠
SR点获得条件	击坠次元兽ライノダモンMD，次元兽ライノダモンMD在第四回合开始以及HP低于5000时会撤退
可获得强化芯片	バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

シュロウガ一开始就可以往敌人堆里冲，从第二回合开始就可以使用MAP兵器，范围大、消耗少，还可移动后使用。击坠初期两只次元兽后我方战舰、主角机+14架任意机体在地图左侧出现。第二回合次元兽ライノダモンMD会主动向主角机方向前进，我们只需要在河岸聚集兵力等其自动送上门，然后在第三回合内一口气将其解决拿到SR点。击坠次元兽ライノダモンMD后，敌援军パールネイル在次元兽ライノダモンMD初始位置登场，アクエリオン气力变为150并追加武器“一发逆转拳”，胜利条件变更。虽然パールネイル实力较强，但一架机体也掀不起风浪，将所有次元兽全灭后最后再干掉她过关。

第27话C
神の岛

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠パールネイル
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.アサキム、ゼロ、スザク、主人公任一被击坠
	3.アサキム、ゼロ、スザク、任一被击坠
SR点获得条件	击坠次元兽ライノダモンMD，击坠次元兽ライノダモンMD在第四回合开始会撤退
可获得强化芯片	バーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

シュロウガ依旧可以一开始就直接冲到次元兽堆里准备第二回合使用MAP武器。Zero换乘新机体，机体改造继承之前的无赖，虽然更换了机体不过依旧不能当成主力机往前冲。第二回合我方主角机+9架机体的增援在地图左侧出现，之后一定要让包括主角机在内的三架移动速度快的机体往次元兽ライノダモンMD的方向移动，这样在第三回合就可以对其进行攻击，如果主角之前学会了连续行动的话更是可以在第三回合移动到离次元兽ライノダモンMD4格的距离然后利用援护攻击协助其他人进行攻击，在回合内解决次元兽ライノダモンMD拿到SR点。之后敌增援パールネイル出现并强制将主角机打伤至半血，接下来只要慢慢推进解决掉所有次元兽后击坠パールネイル过关。

第28话
放浪のZEUTH

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	3回合以内过关
可获得强化芯片	电力受信アンテナ（キングダンX10）

关卡要点

初期我方机体的阵容就很强，而且还全员气力加20，敌人根本不是对手，只要注意保证击破速度就可以了，这样双方的增援才能尽早出现。另外由于次元兽和机械兽属于不同的势力，会互相攻击，两拨敌人交火的地方最好优先清理干净，免得经验值和金钱白白浪费。

第29话
反击の狼烟

胜利条件	1.敌全灭（除グレート・アクシオン）
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.主角被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭除グレート・アクシオン以外的敌人
可获得强化芯片	DMアダプター（エメラルダン）
	S-アダプター（グレート・アクシオン）

关卡要点

敌人全是皮糙肉厚的次元兽，且有5回合的SR限制，要拿SR点的话一开局就得全力往敌人堆里冲，攻击目标优先选择HP厚的，HP少的靠反击就可以了。击破一定数量敌机或者第三回合时会发生剧情，敌方的BOSS玛格丽特和修巴鲁（シュバル）登场，同时主角再次被击落，在此之前主角的弹药和精神就尽量用吧，反正用不完也是浪费。弥补主角机空缺的是ビッグオー和ベック・ザ・グレートRX3，第四回合或敌机数量低于21机时则还会有トールギス和ランスロット・エアキャバルリー，不过除了ビッグオー外，其他三机都是临时加入的，就不用给它们击坠数了。敌方两个BOSS的实力都不弱，为了防止他们添乱，最好是一出来就集中火力击破，而敌方母舰グレート・アクシオン身上虽然有一块不错的芯片，但它只防不攻，而且每回合都会用铁壁，要击坠它难度极高，还是等多周目以后再来挑战吧。

第30话 ストレート・フルクラム

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠次元兽ライノダモンMD（第三回合开始）
败北条件	1.主角被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	击坠アリエティス
可获得强化芯片	DMレーダー（次元兽ライノダモンMD）
	スーパーリペアキット（见关卡要点）

关卡要点

主角机的强化关卡，初始机体的改造和装备芯片是和主角机一样的，之前有重点培养主角机的话初期战斗不成问题，而如果没有的话就逃吧。第三回合会发生剧情，主角机换上修理好的主角机，同时追加新的必杀技。SR点需要击坠增援里的アリエティス，它会在HP低于10000时撤退，用援护攻击可轻松达成。另外这关有一个隐藏芯片，获得方法为让主角在地图左下角的图中位置待机。



第31话 対決！マーズとマーグ！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.タケル被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合以内敌全灭
可获得强化芯片	精密照准レンズ（ゴーストファイヤーV9）
	サイキックリアクター、スラスターモジュール（マーグ司令船）

关卡要点



初期只有武一人，如果之前有培养过他的话，可以让他与敌人正面交锋，尽早击坠4机让双方的援军登场。这关的地图比较大，想获得SR点推荐多派移动力高的机体出场，以快速消灭远处的敌机。马克（マーグ）第四回合才会行动，为防止时间不够此前最好把其他敌人都清理完，第五回合就专门拿来对付他，还有战斗前别忘了让武对他进行说得。

第32话 あばよ、ダチ公……

胜利条件	1.击坠ダイガンザン
败北条件	1.シモン或カミナ被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合以内敌全灭
可获得强化芯片	カートリッジ（ブラッカリィ）
	エンキドゥ（ブタモグラのステーキ）
	ランドモジュール（ビャコウ）

关卡要点

击破一定数量的初期敌人后敌增援会在地图上下方出现，可留两三架机体殿后，以免走得慢的母舰被围攻。虽然胜利条件是击破ダイガンザン，但事实上达成后BOSS会驾驶新的机体再次在地图右下角出现，所以弹药和精神要省着点用。和原作一样，这关最后卡米那会战死，以后就无法使用了。

第33话

天を突く命

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.シモン、レントン、ホランド、葵任一被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	R−ダイガン登场2回合内将其击坠
可获得强化芯片	脊髓反射コネクタ（R−ダイガン）
	カミナのサングラス（过关后）

关卡要点

一开始西蒙会因卡米那的死而一蹶不振，气力只剩50，精神为0，还是让他乖乖呆在后方吧。击破8架敌机或迎来第三回合R−ダイガン在地图下方偏右的位置出现，可以派强力机体在这里守着，注意R−ダイガン会专打ノヴァイーグル，最好使用气合尽快让ノヴァイーグル合体为ダンクーガノヴァ。击破R−ダイガン后发生剧情，不仅ダンクーガノヴァ追加新的武器以及葵习得新技能，西蒙也从伤痛中恢复过来，机体重新合体为グレンラガン。过关后的剧情有分支选项，选“日本へ向かう”进入A路线、“ソレスタルビーイングに同行する”进入B路线、“エリア11へ向かう”进入C路线。

第34话A

思い出の中の父

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠インセクト−R（增援后）
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.赤木被击坠（增援后）
SR点获得条件	3回合内击坠パールネイル
可获得强化芯片	ハイパーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

击破3架敌机或第二回合时目标インセクト−R才会出现，它有HP回复能力，可以暂时不用管，首要任务是先把关系到SR点的玛格丽特的パールネイル击破。玛格丽特第一回合就会行动，她的目标是主角，算好射程让主角把她吸引过来后就集中火力攻击吧。另外注意インセクト−R的HP低于一半时会回复一次HP，不过它实力不济，就算回复一次也不能改变什么。

第34话B

メモリアル・デビュー

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠テムジン
	3.敌全灭
败北条件	1.アルト被击坠
	2.我方战舰被击坠
	3.アルト、ミシェル被击坠
SR点获得条件	6回合我方回合内敌全灭
可获得强化芯片	补助ISC【クアドラン・レア（テムジン）】
	ランカのディスク（过关后）

关卡要点

击坠敌方4架机体或第三回合开始时触发剧情，敌人大批增援部队在地图下方出现，之后米歇尔携带兰花（ランカ）出现并迫使敌人数量减半，同时我方增援的战舰+任意15架机体出现在地图上方。之后敌人会马上向上进攻，我们除了需要派出主要战斗单位上前阻拦，还需要派遣一只小分队去保护无法行动的米歇尔。只要击坠テムジン就会触发剧情，之后バジュラ大军在地图下方出现，之前的敌人自动坠毁，为了能顺利拿到SR点，务必在第四回合结束前触发剧情，然后将主力作战单位放置在各处做好反击的准备。

第34话C

囚われの心

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.ゼロ、キリコ被击坠
	2.ゼロ被击坠
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	ヂヂリウムチップ（ブルーティッシュドッグ）

关卡要点

一开始所有敌人自带集中，因此命中、回避较低的机体就不要浪费弹药了，战斗主力加上必中、集中冲到敌人堆里就可以结束回合了。击坠敌人6架机体或者到第3回合时触发剧情，Zero移动到地图下方，希罗作为我方增援出现在地图右侧，同时敌人解除集中效果。考虑到SR点的获得条件，建议在第一回合敌人行动时就通过反击达到指定击坠数量触发剧情，如果没有培养Zero，可提前给加上集中和不屈避免



受到大伤害。触发剧情后，我方军队就可以放心突进了，ブルーティッシュドッグ的运动性和照准值较高但血量较少，加上直感后进行两次攻击就可以轻松击坠。需要注意的是击坠ブルーティッシュドッグ后，基利可也会脱离战场，建议留到最后再击坠。

关卡要点

战斗开始后我们只需要瞄准对方其中一台机体猛攻，很容易在第一回合就触发剧情，敌人大批增援部队在地图下方出现。下一回合我方增援部队战舰+15架任意机体在地图上方出现。由于本关的SR点获得条件没有回合数的限制，因此我们可以在原地布置好阵型等敌人慢慢冲过来送死，最后利用超级系机体的大招+主角机援护攻击就可以轻松击坠イナクトカスタム拿到SR点过关了。

第35话A 进击！机械兽大作战！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.我方战舰被击坠（增援后）
SR点获得条件	6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	超合金Z（海底要塞サルード）
	マッスルシリンダー（キングダンX10）

关卡要点

一开始マジンガーZ就沉在海里不能移动，战前记得给它装上スクリューモジュール，这样武器的攻击力才不会打折扣。把BOSS的HP降到80%以下或第三回合时双方的大部队登场，同时マジンガーZ装上能在空中行动的飞翼。这关SR点限制回合还是很充裕的，让マジンガーZ牵制住BOSS，大部队则负责清理杂兵，另外这关有不少水地形，水里面的敌人就交给ゲッター3吧，反正难得出现一次可以让它大显身手的关卡。

第35话B 悪意の矛先

胜利条件	1.击坠任意机体
	2.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.我方战舰被击坠
	3.刹那、ロックオン、ティエリア任意一人被击坠
SR点获得条件	击坠イナクトカスタム（HP10000以下撤退）
可获得强化芯片	高性能レーダー（ガンダムスローネアイン）
	クエント制レーダー（イナクトカスタム）

第35话C 炎

胜利条件	1.敌全灭
	2.我方单位到达指定地点
	3.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠
	2.我方全灭
SR点获得条件	レッドショルダー登场后4回合内敌全灭
可获得强化芯片	クエント制センサー（スコープドッグ）
	ユグドラシルドライブ【グロースター（ダールトン）】

关卡要点

几经周折，ブルーティッシュドッグ总算成为了同伴，机体改造继承基利可驾驶的スコープドッグTC，可以在进入这关前将钱全部投资到スコープドッグTC的武器和运动性上，这样就可以在第一阶段的战斗中不前往下方的指定地点，直接全灭敌人触发剧情。剧情之后敌增援部队在地图右下方登场，ブルーティッシュドッグ强制离场，我方12架任意机体的增援部队在地图左侧出现，主角机和基利可位于地图中央，可以直接冲到敌人堆里，在进行反击时可适当防御控制スコープドッグTC的血量以触发基利可的底力Lv9，这样敌人就很难再打到他了，靠他清全场都毫无压力。击坠3架敌机后，敌增援骑士部队在地图右上出现，这批敌人综合能力较高，我方增援部队应尽快赶到右侧缓解主角和基利可的战斗压力。



第36话A

命の果てにあるもの

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠ダイガンカイ（第一次敌增援）
	3.击坠ダイガンカイ、ゲッタードラゴン、ゲッターライガー、ゲッターポセイドン（第二次敌增援）
败北条件	1.我方任一单位被击坠
	2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）
SR点获得条件	2回合以内敌全灭
可获得强化芯片	アドレナリンアンブル（ダイガンカイ）

关卡要点

关卡开始西蒙的气力就会全满，可以以他为中心展开攻势，依靠反击能击破大部分敌人，第二回合再收拾残余。全灭初期敌人后地图下方会出现第一批援军，而第二批则出现在下回合，两批的援军都不算强，注意击坠援军里的ダイガンカイ会使第一次的敌增援撤退，留最后击破即可。

第36话B

托される意志

胜利条件	1.击坠ガンダムスローネツヴァイ
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.刹那、ロックオン、アレルヤ、ティエリア任意一人被击坠
SR点获得条件	3回合我方回合内，将其他敌人全灭后击坠ガンダムスローネツヴァイ
可获得强化芯片	アドレナリンアンブル（サーシェス）
	ハイパーニアユニット（パールネイル）



关卡要点

本关我方的出击阵容为战舰+《高达00》4架机体+任意15架机体，出战机体比较多，收拾残血机体的速度也比较快，只要保证冲进敌人堆里的主力机体不被击坠即可。两回合下来，除血量较多的アグリッサ和ガンダムスローネツヴァイ外，其他敌人应该可以全部肃清，第三回合完成任务轻而易举。击坠アドレナリンアンブル后触发剧情，洛克昂和提耶利亚脱离队伍，《高达00》所有机体追加新武器“トランザム发动”。之后大量次元兽和パールネイル在地图左侧登场，这次的パールネイル血量非常厚，可以先肃清次元兽后再集火她。

第36话C

血染めのユフィ

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方全灭
SR点获得条件	2回合以内敌全灭
可获得强化芯片	ハイパーニアユニット（パールネイル）

关卡要点

本关一开始破岚万丈加入队伍，我方所有机体的气力为最大值，学会了连续行动的角色可以优先行动，尽快靠近远处的敌人为反击做好准备。由于满气力对攻击力的加成非常大，离我方阵营比较近的杂兵机几乎可以一击必杀，只要能通过连续行动快速接近远处的敌人，两回合以内全灭敌人不是难事。全灭敌人后大批次元兽和パールネイル在地图右侧出现，Zero作为增援在体育场附近出现。由于全员满气力，对付起次元兽来非常轻松。

第37话

雄々しく……そして、美しく

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.アルト被击坠
	2.我方战舰被击坠（我方增援后）
	3.R-ダイガン被击坠（第一次敌增援后）
	4.アルト、忍被击坠（第二次敌增援后）
SR点获得条件	第一次敌增援的3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

击破初期4架敌机或第三回合我方大部队才会登场，可根据自己的阿鲁特培养情况选择出现方法。全灭初期敌人后敌增援主要集中在地图的上方以及左半边，而再次击破一定数量敌机后出现第二次增援则集中在下方，为了能尽早全灭敌人获得SR点，最好是提前移动到指定位置待机，特别是第二批增援的攻击力和HP都较高，要优先解决。

第38话 果たされる约束

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.ホランド被击坠
	2.敌人到达指定区域
	3.我方战舰被击坠（我方增援后）
	4.主角被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	无

关卡要点

这关需要阻止敌人到达指定区域，面对密密麻麻的敌人，一开始我方只有ターミナス303一架机，所以用不着主动上前，第二回合大部队就会赶到。敌人里有不少机体是无视我方径直往指定区域移动的，得优先击破，如果要获得SR点的话，可以把部队分为两队，一队负责冲锋，另一队则在指定区域前设下防线，清理漏网之鱼。击破一定数量的敌人后次元兽作为敌增援登场，同时我方也会有阿姆罗（アムロ）和科瓦特罗（クワトロ）加入战局。

第39话 ザ・ラストレッドショルダー

胜利条件	1.敌全灭（前半）
	2.击坠リーマン（后半）
	3.敌全灭（后半リーマン击坠后）
败北条件	1.我方任一单位被击坠（前半）
	2.キリコ或グレゴルー被击坠（后半）
SR点获得条件	击坠イプシロン
可获得强化芯片	クエント制センサー（ガンダムスローネツヴァイ）
	ヂヂリウムチップ（ブラッドサッカー）

关卡要点

前半部分很简单，让基利可用集中后负责左边，上下则各由两机负责就可以了，注意如果想获得换装组件スコープドッグTC・ISS的话，记得每人最少要击坠一架敌机。后半部分要面对敌人的精锐部队，而且体积为L的机体不能出战，记得事前把强化芯片分配好，以免陷入苦战。SR点需要击坠伊普希隆（イプシロン），而且要获得スコープドッグTC・ISS还是要让基利可来完成，伊普希隆会在机体HP低于8000时撤退，如果基利可已经到38级习得了魂，8000伤害对于他来说基本不在话下，没有的话就让他的HP降到最低发动底力来凹会心一击吧，当然武器必须有一定的改造才有保障。

第40话 降临！！真なる者！

胜利条件	1.击坠ダイガンテ
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.龙马或シモン被击坠
SR点获得条件	6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	フライトモジュール（ダイガンテン）
	サイキックリアクター（巨大ゴール&ブライ）
	スーパーリペアキット（真ドラゴン）

关卡要点

敌人的数量非常多，兵分两路是比较有效率的打法。左边敌人里ゲッターライガー和ゲッターポセイドン的对空能力都很差，可以直接让会飞的超级系机体开铁壁冲进敌阵靠反击来打。负责右边的小队则可以从敌军的侧面开始突破，采取逐个击破的战术，但要注意击破母舰ダイガンテ会使杂兵撤退，得留到最后再打。击破9架初期敌机或将敌方母舰的HP打到一定程度后发生剧情，巨大ゴール&ブライ登场并将龙马击坠，同时グレンラガン获得飞行能力。最后的增援主要集中在地图的西面、北面和西北面，这时左侧的小队要分一小部分出来对付左下角的敌人，而右侧的小队则往地图上方推进。BOSS真ドラゴン的HP非常多，而且所处会回复的地形，最好用精神争取一回合击破，否则拖久了只会对我方不利。



第41话
マーグ、その命

胜利条件	1.用タケル说得マーグ
	2.击坠マーグ司令船（说得后）
	3.击坠ガニメデス和ダイガンド
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.タケル被击坠
	3.マーグ被击坠（说得前）
SR点获得条件	击坠ダイガンド
可获得强化芯片	スラスターモジュール（マーグ司令船）
	ハイパージャマー（ガニメデス）
	ランドモジュール（ダイガンド）
	超合金Z（见关卡要点）

关卡要点

初期敌人的出现位置在海面，我方派飞行单位出战会比较轻松。马克需要先用武说得后才能击坠，之后敌方援军在地图上方出现，同时武暂时撤退，要把新出现的敌机ガニメデス的HP打到70%以下才会再度登场。SR点条件的目标ダイガンド会在HP低于10000时逃跑，不过现阶段我方不少机师都已经习得了热血，而且又没有回合限制，击坠难度并不大。另外这关有一块隐藏芯片，获得方法为让甲儿到地图右上角的兜家（如图位置）待机。这关过关后的剧情有分支选项，选“暗黑大陆へ向かう”进入A路线、“宇宙へ向かう”则进入B路线。



第42话A
明日への凯歌

胜利条件	1.6回合以内到达指定地点
	2.6回合以内击坠ブラックダイ・ガード（ブラックダイ・ガード出现后）
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.赤木被击坠
	3.经过7回合
SR点获得条件	5回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ブラックダイ・ガード
可获得强化芯片	DMユニット（次元兽ディノダモン）
	DMアーマー（エメラルダン）

关卡要点

初始的胜利条件为保护ダイガード到达指定地点，时间限制为6回合，而且要获得SR点的话还得在5回合内全灭敌人过关。敌人会集中攻击ダイガード，最好派移动力高的机体在前面开路，保证ダイガード的安全，当然，如果ダイガード够强的话，也可以利用这点让ダイガード吸引敌人，然后再集中消灭。当离指定地点不远时ブラックダイ・ガード出现，胜利条件会改为击坠ブラックダイ・ガード，同时ダイガード追加新武器。敌军中的玛格丽特是可以说得的，之后她会撤退，由另一个BOSS顶上。

第42话B
想い重ねて、宇宙へ

胜利条件	1.击坠マーグ司令船
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.葵被击坠
	3.エイーダ被击坠
SR点获得条件	5回合以内完成任务
可获得强化芯片	プロペラントタンク（マーグ司令船）

关卡要点

一开始要面对的是ギシン星部队，攻击マーグ司令船或第二回合开始时R-ダイガン作为我方援军在地图上方出现。击坠マーグ司令船后触发剧情，之后ギシン星部队全员撤退，可以先清场再干掉司令船赚取金钱和经验，但要保证第三回合我方机体行动数量过半前完成任务。敌增援大量レギュラスα在地图左、上、右方向呈凹字型出现，我方ダンクーガノヴァ与R-ダイガン自动前往指挥所附近并合体。敌人这批增援部队实力较强，不但命中值高，攻击力也不弱，没有改造或能力不强的机体建议先返回战舰以免被击坠，超级系机体加上铁壁扛住面前的数个敌人还是不成问题的。击坠敌方2架机体或下回合，作为我方增援的两架GN-X在地图下方登场，经过一轮反击后敌人部队大部分机体伤血量应该都超过1/3了，接下来合理利用连续行动可以解决一半以上的敌人，这样在第五回合时全灭敌人就没有压力了。

第43话A

王都テッペリンへ

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.シモン被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合我方行动以内过关
可获得强化芯片	バーニアユニット（シュザック）
	A-アダプター（ドテンカイザン）
	高性能レーダー（セイルーン）
	Eカーボンアーマー（ゲンバー）

关卡要点

一开始就要和敌人短兵相接，可将部队分成3路，分别从上左右三个方向进攻，清理完各自方向敌人的小队原地待机即可，因为将初期BOSS击破两次后的出现援军也是在不远的上左右三个方向。击破援军的三个BOSS他们会在地图中央偏上的位置再次登场，不过同时我方全员的气力提升至最大，用必杀技加热血伺候吧。

第43话B

ロゼの决意

胜利条件	1.击坠ガニメデス(ロゼ)
	2.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠
	2.タケル被击坠
SR点获得条件	6回合以内完成任务
可获得强化芯片	精密照准レンズ【ニメデス(ロゼ)】
	バリア・フィールド（ギシン星战斗舰）
	DMユニット（次元兽ディノダモン）
	DMアーマー（エメラルダン）

关卡要点

一开始和上一话一样要对付ギシン星的杂牌军，争取在两回合内全灭敌人并击坠ガニメデス(ロゼ)，剧情后1架ギシン星战斗舰增援部队出现在地图右上方，第三方增援部队为大量次元兽，几乎盘踞整个下半张地图。好在位于前线的是能力比较弱且移动后不能攻击的次元兽，对我方前线部队不构成直接威胁，等第三回合调整好队伍结构后就可以层层深入灭敌了。解决所有次元兽后让主角说得玛格莉特，之后エメラルダン出现，围攻很快就可以解决他，SR点比上一话还好拿。

第44话A

怒りの螺旋王

胜利条件	1.击坠エンキドゥドゥ
	2.击坠ラセンガン（エンキドゥドゥ击坠后）
败北条件	1.シモン被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ラセンガン
可获得强化芯片	カートリッジ（ブラッカリィ）
	マッスルシリンダー（エンキドゥドゥ）
	S-アダプター（ラセンガン）

关卡要点

和兽人势力的决战关卡，由于BOSS需要击破皮拉鲁后才会登场，因此开始时可以专心消灭杂兵，一来提升我方气力，二来可以防止BOSS出来后因为杂兵被击坠而提升气力。BOSS螺旋王罗杰诺姆（ロージェノム）的登场位置在地图上方，当杂兵消灭得差不多后就要往上方移动就位了，注意有螺旋王有2回行动和地图武器，每次进入敌方行动前一定要用脱力保证他的气力在115以下，否则被地图武器打中可是非死即伤的。

第44话B

未来への飞翔

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠オリジナルダンクーガ
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合我方回合内敌全灭
可获得强化芯片	S-アダプター（オリジナルダンクーガ）

关卡要点

一开始我方被大量レギュラスα包围，这批敌人的能力依旧强悍，真实系机体在没有改造装甲和HP的情况下很容易被一击秒杀，因此想靠反击来快速消耗对方HP最好用运动性够高的机体去顶，或者直接用超级系机体加上铁壁上去抗，这批敌人的最大射程为6格，超级系机体要注意自己的站位，不要被对方欺负射程浪费反击的机会。本关的SR点只需要在规定时间内解决掉初期的全部敌人即可，因此不用冲得太快，保存实力应对接下来的战斗。解决完初期敌人后，オリジ

ナルダンクーガ和第三方部队的バジュラ大军登场，オリジナルダンクーガ的血量非常多，高难度下甚至超过了十万，并且会2回行动，攻击力非常高，就算是超级系机体如果不加精神也扛不住多久。好在第三方部队的バジュラ大军能力比较弱，可以先解决掉它们提升气力后再一口气围攻オリジナルダンクーガ。

第45话 リトル・クィーン

胜利条件	1.アルト到达指定地点
	2.击坠バジュラ（ビショップ级）
败北条件	1.アルト被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合以内全灭敌人过关
可获得强化芯片	シェリルのディスク、ランカのディスク【バジュラ（ビショップ级）】
	娘娘名物まぐろマン、Fボンバーのディスク（过关后）

关卡要点

敌人不止多，而且运动性很高，即使是真实系机体，如果不该改造照准值也很难打得中。这关使用反击战术同样能收到不错的效果，让改造满的机体使用精神深入到敌人内部，反击过后再让后续部队跟上，另外一部分敌机会集中攻击阿鲁特，没培养过的话一定要给他的机体装上运动性芯片并且每回合使用集中。当阿鲁特接近指定地点时会有敌方母舰堵在该地点上，所以不用急着让阿鲁特赶路，以免不但进不去还遭到围攻。达成初期胜利条件后还没结束，这时敌方BOSS会作为压轴登场，它的HP有12万之多，而且还有底力和ガード减免伤害，是一块相当难啃的“硬骨头”，所以最好等大部队都赶上来后再让它出现，然后一口气击破。

第46话 邪悪の化身

胜利条件	1.击坠ギシン星战斗舰（ワール）
	2.击坠ズール的两个分身（全灭初期敌人后）
	3.击坠ズール（全灭增援后）
败北条件	1.タケル被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合我方行动以内全灭其他敌人再击坠ギシン星战斗舰（ワール）
可获得强化芯片	勇者の印（皇帝ズール）

关卡要点

初期的敌人并不强，活用反击战术达成SR点条件不成问题。全灭初期敌人后才是真正的战斗，增援包括了以前出现的各种中BOSS、母舰以及两个冒牌的皇帝ズール，全部都是皮糙肉厚的家伙。增援出现的第一回合是最难熬的，因为我方大部分机体为了打先前的敌人已经行动过，以这种状况进入敌人回合会非常被动，建议还没行动过的机体先集中火力打HP少的敌机，尽量减少对方的机体数量，这样到了敌方回合也就不用承受太猛的火力。注意由于这关的最后还有一个真的皇帝ズール要打，弹药和精神一定得省着点用，善用母舰进行补给和回复。皇帝ズール可不同于两个冒牌货，不仅能力高很多，而且还会2回行动，不过他会追着武打，让武把他引到我方主力机体集中的位置后就把剩下必杀技和精神全部用在他身上吧。

第47话 迎えられる胜者

胜利条件	1.敌全灭
	2.经过4回合
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合以内敌全灭
可获得强化芯片	无

关卡要点

后期相对简单的关卡，正好用于一连串大战后的调整。敌人只有一批次元兽，没有增援，并且到第四回合时就会自动过关，所以一开始就不用吝啬精神和EN，放开手进攻拿SR点吧。下一关是《高达00》的最终战，相关的机体都会强制出战，如果之前没有培养的话可以在这关冲一下等级。



第48话 夜明けの钟

胜利条件	1.敌全灭
	2.击坠アルヴァトーレ（后半击坠ガンダムスローネツヴァイ后）
	3.击坠アルヴァアロン（击坠アルヴァトーレ后）
败北条件	1.刹那、ロックオン、アレルヤ、ティエリア任一被击坠（前半）
	2.我方战舰被击坠
	3.刹那或ロックオン被击坠（后半）
	4.刹那被击坠（后半击坠ガンダムスローネツヴァイ后）
SR点获得条件	4回合我方行动以内敌过关
可获得强化芯片	ガンダニュウムアーマー（トールギス）
	补助ISC【GN-X（セルゲイ）】
	スナイパーキット【GN-X（ピーリス）】
	プロペラントタンク【GN-X（パトリック）】
	脊髓反射コネクタ（ジークフリート）
	ユグドラシルドライブ（ランスロット・エアキャバルリー）
	オートリペアマシン（ガンダムスローネツヴァイ）
	ハロ（过关后）

关卡要点

这话由两个部分构成，前半部分和之前的20话相似，主要对由各真实系ACE率领的部队，左边较近的萨古斯部队可以交给移动力不高的机体，注意ACE机师里诺因会在萨古斯被击破后撤退，所以最好先击破她。移动力高的机体则主要负责地图上方的GN-X部队，同样ACE机师谢尔盖和皮里斯也有击破关系，无论先击破哪个都会使谢尔盖退场，接着皮里斯使用不屈和集中，但区别在于先击破前者算击坠，先击破后者谢尔盖算撤退，所以想要强化芯片的话还是先击坠谢尔盖吧。另外阿雷路亚和皮里斯战斗会发生剧情，之后阿雷路亚变为哈雷路亚人格，主要的好处就是热血会变成魂。

后半部分开始只有《高达00》的机体出战，由于我方大部队需要击破萨谢斯才会出场，所以



如果刹那够强的话就建议一开场就使用气合加魂秒掉他，秒不掉就让其他机体帮帮忙。我方部队登场的同时BOSS也会出现，因为击破他会进入下个场景，所以留到最后也没关系。击破BOSS后还没结束，还有刹那和BOSS的单挑，同样用魂也是一击就能解决。这关过后洛克昂阵亡，接下来两关就不能用他了，还有如果过关时洛克昂的击坠数在70以上，可以获得一个ハロ芯片。



第49话 虹

胜利条件	1.レントン到达指定地点
	2.击坠ターミナス 303 SP（ターミナス 303 SP登场后）
	3.击坠エメラルダン（ターミナス 303 SP击坠后）
	4.敌全灭（エメラルダン击坠后）
败北条件	1.レントン被击坠
	2.我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合我方行动以内敌过关
可获得强化芯片	ハイパージャマー（ユニオンフラッグカスタムII）
	ハイパーニアユニット（ターミナス 303 SP）
	钢の魂（エメラルダン）
	DMアダプターS（アリエティス）

关卡要点

初期的胜利条件并不用太在意，因为击破



10机后曾经是同伴的霍兰德会作为敌人登场，胜利条件也会改为击破他，而另一个增援格拉汉姆则依然是冲着刹那来的，他机体不强，不过要注意当他的HP降到30%以下时会使用一次爱，如果不能一次打完30%的残余HP的话，就记得先让有不屈或ひらめき的机体用任意武器攻击一次，把他的热血和ひらめき效果耗掉。击破霍兰德后他会再次成为同伴，同时修巴鲁和玛格丽特带领次元兽出现，如果之前说得过玛格丽特，这里只要击破修巴鲁就可让她加入。关卡最后是和“老朋友”艾姆的决战，虽然他机体有所加强，并且会2回行动，但依然不经打，让主角吸引过来后就集中火力攻击吧。

第50话

破界の世纪

胜利条件	1.击坠グレート・アクシオン和两只次元兽リヴァイダモン
	2.击坠ゲールティラン（ゲールティラン登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	无
可获得强化芯片	无

关卡要点

敌方母舰其实是最好对付的，棘手的是数量众多的次元兽，因为次元兽的攻击很多都带有特殊效果，如降气力和降能力等，往往还没到目标跟前就要被剥一层皮，比较好的打法是让回避高的机体上前吸引火力，等反击一轮下来后再让后续部队一口气冲上去。完成初期胜利条件后最终BOSS会在地图上方登场，所以可以将母舰留到最后，等机体都就位后再给予最后一击，这样可以在BOSS出来时占得先机。最终BOSS出现时的对话选项决定了BOSS的强度，第一个问题选第一项的话BOSS会较弱一些，而选第二项则进入下一个问题，第二个问题选第一项和第一题的第一个结果一样，而选第二项的话BOSS则会以最强的能力登场，并且还附带两只次元兽リヴァイダモン，大家根据自己的情况选择吧。对付最终BOSS还是和以前一样，先包围再分析和脱力，接下来就用血热（魂）加必杀技狂轰吧，配合援护攻击，就算是最强能力的BOSS也能一回合拿下。



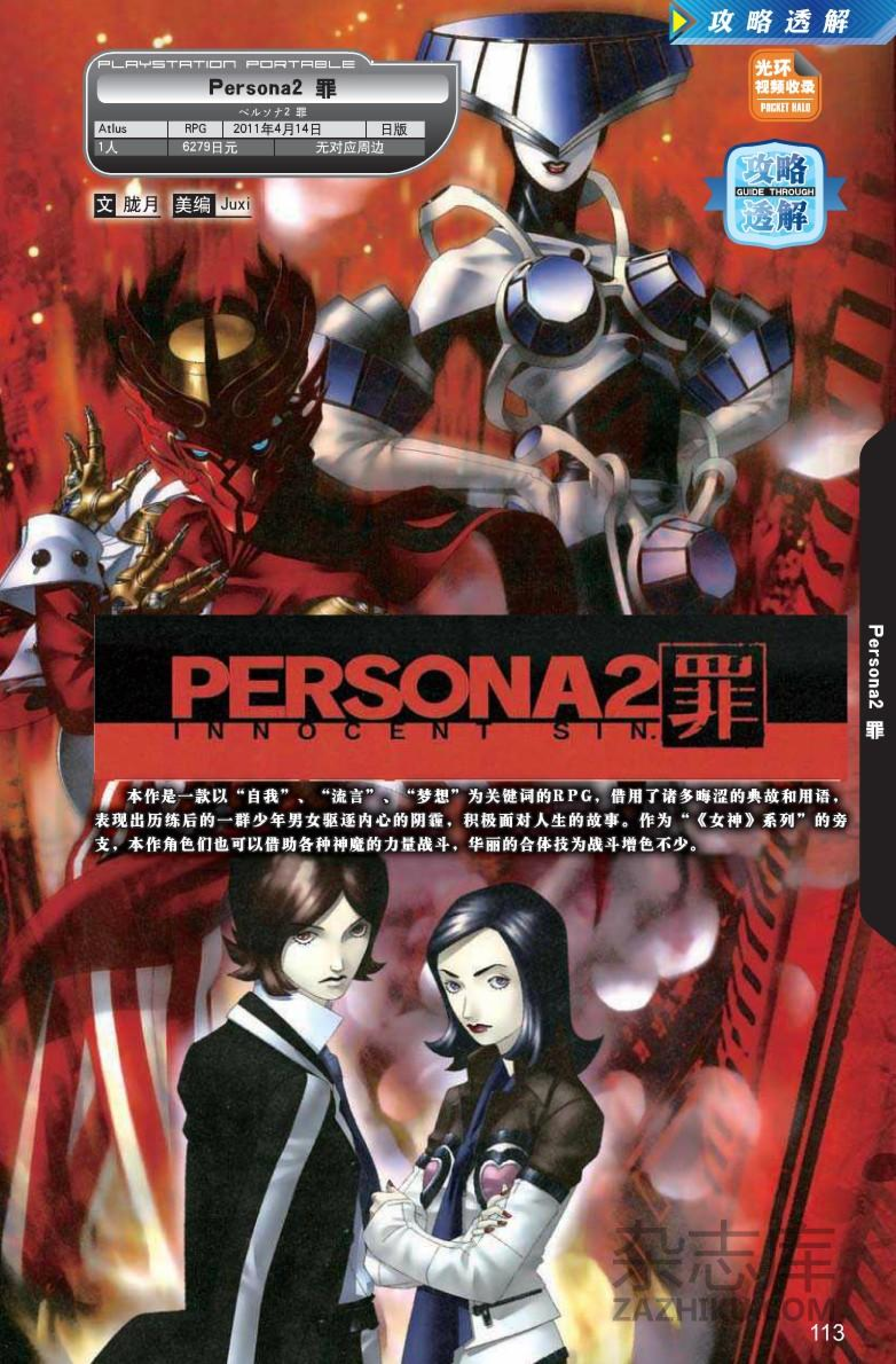
通关奖励

- 下篇预告
- 继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）
- 继承PP
- 继承机师击坠数
- 4周目以后解禁15段改造



流程长而不腻，加上有多条路线，通关一次后马上玩第二遍也不会有厌倦感。难度比《机战AP》要低些，不过取而代之的是有SR点要素，同样也很有挑战性。惟一的不满是前作机体和本作的剧情关联不大，而且很多前作敌人都未能在本作登场，希望在下篇里能够看到一个真正意义上的大团圆结局。





本作是一款以“自我”、“流言”、“梦想”为关键词的RPG，借用了诸多晦涩的典故和用语，表现出历练后的一群少年男女驱逐内心的阴霾，积极面对人生的故事。作为“《女神》系列”的旁支，本作角色们也可以借助各种神魔的力量战斗，华丽的合体技为战斗增色不少。



系统篇

基本操作

菜单	
按键	功能
方向键/滑杆	光标移动
○	决定
×	取消

城市地图	
按键	功能
方向键/滑杆	选择移动地点
○	决定
△	指令菜单
□/L/R	显示所有地区名

战斗时	
方向键/滑杆	选择项目
○	决定
×	取消/解除自动战斗
△	自动战斗
L	显示敌我有无特殊状态
START	省略敌我双方的所有演出动作

3D迷宫地图	
方向键	移动
(方向键+×)/滑杆	快速移动
○	进入建筑/对话/调查
×	取消
△	指令菜单
□	显示地图
L	顺时针旋转视点
R	逆时针旋转视点

区域地图	
按键	功能
方向键	移动主人公的指示光标
(方向键+×)/滑杆	快速移动主人公的指示光标
○	进入建筑/对话
△	指令菜单
×	取消
□/L/R	显示所有地区名

开始游戏

片头动画完毕后按下START键进入标题菜单。

NEW GAME：开始新游戏。进入游戏后选择EASY、NORMAL和HARD三个难度，难度可以在游戏中的主菜单下随时更改。

LOAD GAME：读取存档。

QUEST MENU：通关后可进入此项制作原创任务。

GALLERY：动画、游戏BGM鉴赏。

CONFIG：变更各项设定。

DATA INSTALL：安装媒体资料，加快游戏的读取速度。需要243M的记忆棒空间。

地图

游戏中有城市、区域和3D迷宫三种地图，整个故事的流程便以主人公在这三种地图上的移动来推进。



城市地图

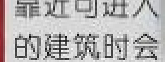


选择要去的区域。流程越靠后，能去的区域也越多。



区域地图





操纵代表主人公的蓝色光标在各个具体地点间移动，靠近可进入的建筑时会出现“IN”字样。各区域的闹市区都有不少店铺，玩家可前去购买装备、用餐、打听情报、回复状态、作成Persona、传播流言等。

3D迷宫地图

进入各具体建筑物后可在3D地图中移动，移动一段时间会随机以“踩地雷”的方式遇敌。本作在探索迷宫时，左下角会显示以主人公为中心的小范围迷你地图。按□键可查看当前地图的全貌，如果迷宫有多层，再按L/R可切换地图显示的层数。



CHECK 剧场

城市地图的最下方有“シアター”选项，可体验本作相比原版新追加的支线任务。角色的等级和技能在主线和支线间通用，不过执行支线任务的中途无法存档，玩家可选择リタイア放弃任务。放弃任务后，在支线中获得的经验值和金钱可以延续到主线，但无法获得剧场的会员点数。随着会员点数的累积可提高会员等级，等级越高剧场的设施也越豪华，同时接待员三木素子的态度也会越亲切。

主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、アナライズ、バトル设定、システム。

スキル：技能



反映当前角色降魔中所有Persona的技能，其中白色字体表示该技能可在地图上使用，灰色字体表示为战斗专用技能。

アイテム：道具



玩家当前拥有的所有道具，分消耗品、贵重品和卡片三项。

消耗品：包括回复道具、能力提升道具、战斗专用道具和CD等和剧情无关的道具。

贵重品：与剧情相关的道具，无法直接使用。部分道具可点开查看。

卡片：分为塔罗牌（タロット）、封神具（マテリアル）、技能卡片（スキル）和基础数值卡片（インセンス）4种。

塔罗牌：通过与恶魔交涉收集各种族的塔罗牌，即可在天鹅绒房间（ベッベルトルーム）交换对应种族的Persona。Persona等级越高，需要的塔罗牌数也越多。注意女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌无法以普通交涉的方式获得，需要用白板塔罗（フリータロット）代替。

封神具：作成某些特殊Persona（通常比较强力，如毗湿奴、湿婆、路西法、撒旦等）除了需要消耗对应种族的塔罗牌外，还必须拥有这种特殊卡片。

技能卡片：作成Persona时消耗此卡片为其增加一项技能，每次只限使用一张。

基础数值：作成Persona时消耗此卡片提高其基础数值，每次只限使用一张。

装备：装备



为角色更换装备，选定角色后按△可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备，节省不少时间。

ペルソナ：Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○后进入切换备用Persona的画面，此画面下按□可查看Persona能力。

ステータス：状态



查看角色的基本说明，按○进入角色的单人画面可查看其各项能力数据。



状态画面解说

1. 降魔中的Persona名称。
2. 降魔中的Persona所属种族。
3. 角色与降魔中的Persona的相性。
4. 降魔中Persona的等级（LEVEL）。
5. 降魔中Persona的级别（RANK），以及提升到下一级别所需要的经验值。
6. 降魔中Persona的属性。
7. 发动Persona技能时所消耗的SP。
8. 升级时除固定的成长能力值外的奖励点数。
9. 降魔中Persona对各属性的耐性表。
10. 能力数值。
11. 角色立画。
12. 角色等级。
13. 下次升级所需经验值。
14. 现在的HP与SP。
15. Persona的特征。
16. Persona当前习得的技能，按△键可查看每项技能的详细说明。

アナライズ：恶魔情报



查看迄今战斗过的恶魔和拥有的Persona情报。

CHECK 恶魔情报

如果在与恶魔交涉后达成契约关系，恶魔的右侧会显示“契约中”字样。按下△键会只显示契约恶魔，选择契约恶魔后再按□可解除契约。

バトル设定：战斗设定

行动顺设定：设定队员们的行动顺序

合体スキル：设定合体技的发动条件，可选择自动、待机和不可。

システム：系统





设定消息显示速度、切换原版和新版的音乐、BGM音量、效果音音量、语音音量、是否记忆光标位置、是否保留合体技特写演出、视角转换方向、过场动画显示比例、游戏难度、是否使用媒体安装功能。也可以存储游戏、读取存档、返回标题菜单。

设施

游戏中各地区的カメヤ横丁、ロータス等闹市区集合了各种服务型设施，玩家可以在其中购物、游乐以及作成Persona。各地的商店会有部分差别，武器店、防具店、药店和回复点都很直观，这里重点介绍食品店、葛叶侦探事务所和占卜屋，天鹅绒房间将在后面的“Persona”章节部分重点介绍。

食品店



各地的食品店都会供应食物，让我方队员进食后能在一段时间内获得能力加成效果。每种食物在初次品尝之前，效果均以“？？？”表示。进食后，在食物效果消失前不能再重复进食。各地食物的加成效果如下：

平坂区：ラーメンしらいし

食物名称/价格	效果
醤油ラーメン/500日元	速+5
味噌ラーメン/600日元	体+2
野菜ラーメン/700日元	技+1
チャーシューメン/700日元	体+4
ラーメンセット/900日元	力+2
ミックスラーメン/800日元	速+7
超激辛ネギラーメン/780日元	力+3
特制白石ラーメン/600日元	体+8

青叶区：ダブル・スラッシュ

食物名称/价格	效果
コーヒー/350日元	技+5
カフェオレ/400日元	力+6
レモンティー/300日元	速+3
ハーブティ/450日元	速+2
サンドイッチ/700日元	力+4
ピザトースト/600日元	体+1
スパゲッティ/980日元	技+1
カレーライス/700日元	技+7

平坂区：がってん寿司

食物名称/价格	效果
まぐろ/300日元	技+2
いか/300日元	速+6
甘えび/400日元	体+2
あなご/400日元	速+1
うに/500日元	技+4
いくら/500日元	力+4
えんがわ/400日元	技+8
びんとろ/400日元	体+3

青叶区：クレール・ド・リュンヌ

食物名称/价格	效果
ヴィッシソワーズ/1000日元	体+1
エスカヴェッシュ/1000日元	技+2
カスレ/1000日元	力+8
ブロシェット/1000日元	速+2
ブランダード/1000日元	体+5
ブイヤベース/1000日元	力+3
バロティーヌ/1000日元	速+4
ナヴァラン/1000日元	体+6

梦崎区：ピースダイナー

食物名称/价格	效果
ピースバーガー/230日元	体+3
チキンバーガー/300日元	体+4
フィッシュバーガー/300日元	技+4
ダブルピースバーガー/350日元	技+3
ビッグピースバーガー/380日元	速+8
ポテトフライ/270日元	速+4
ピースシェイク/150日元	力+5
フレッシュシェイク/200日元	力+1

港南区：ジョリーロジャー

食物名称/价格	效果
ブレンドコーヒー/380日元	体+7
ブレンドティー/350日元	速+1
ミックスジュース/280日元	力+2
スペシャルココア/320日元	力+7
焼きリンゴパイ/400日元	力+1
チョコレートクッキー/420日元	速+3
玄米カレー/700日元	技+6
シークレットセット/900日元	技+3

葛叶侦探事务所

葛叶侦探事务所位于平坂区左上角的闹市，与其内的轰所长对话即可委托他散布流言。流言首先需要与城市中的各色居民以及情报屋对话收集，接着花费一定的金钱委托所长散布，流言中所说的事情就会成为现实。流言的种类五花八门，这些在流程攻略部分均会有提及。

占卜屋



前往港南区闹市シーサイドモール的珠间琉ジニー可委托占卜师进行占卜，占卜能让主人公在一定的行走步数内获得特殊效果，正面和负面均有。在前一次占卜的效果尚未消失前无法占卜第二次，因此在占卜前最好先行记录，通过S/L大法来反复刷出自己想要的占卜效果。占卜效果包含以下几种：

· 战斗取得经验值变为2倍
· 战斗取得经验值减少一半
· 战斗取得金钱变为2倍
· 战斗取得金钱减少一半
· 角色的"运"变为2倍
· 角色的"运"减少一半
· 与恶魔交涉时，只要在同一感情上累积2次便可得出结果。
· 与恶魔交涉时，必须在同一感情上累积4次才能得出结果。该效果在获得FOOL种族Persona时非常有用，理由后叙。
· 无变化。



战斗

在3D地图上移动时，会跟敌人进入遭遇战。有两种方法可以结束战斗：1.将敌人打败；2.顺利完成交涉或把恶魔吓跑。BOSS战无法使用第二种方法。

战斗画面

1.战斗指令
2.队员头像
3.当前HP
4.当前SP
5.显示行动顺序，自上至下。
6.异常状态图标。



如果玩家决定消灭敌人，可以选择"战う"或"合体技で战う"。"战う"为对每个角色依次下达指令，全部下达完毕后按○键确认，敌我双方就会按照画面右侧的行动顺序依次行动，一轮行动完毕后，玩家要再次下达指令。如果不需要更换战术或嫌一一下达指令太过麻烦，可以在下达过一轮指令之后按△键，该键的功能是让我方队员自动战斗。自动战斗分两种模式：一是重复上一轮的指令，二是仅使用普通攻击，这可以在战斗主菜单的オート设定里自由切换。当玩家想更改行动模式时，按×键即可停止自动攻击。嫌Persona演出动画冗长的玩家可以在战斗中按下START键，能省略战斗时的所有演出效果，包括普通攻击动作。

合体技

当我方队员按照一定顺序使用特定技能（有时限定特定Persona）战斗时，便有机会发动威力强大的合体技。参与发动合体技的角色行动顺序有先后，只有等到排在最后一位的参与角色可以行动时，合体技才能正式发动，而排在前面的参与人员显示"WAIT"字样。如果当前我方角色的行动顺序无法组成合体技，可使用"行动顺设定"将重新排列角色顺序（无法干涉敌方）。

火炎

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
タワーインフェルノ	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	水击系→地变系→火炎系
ロワゾー・ド・フー	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	火炎系→地变系→マハラギオン
サラマンダー	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用"精灵召唤"的角色等级发生变化	火炎系→精灵召唤
灼热狱炎	敌方单体	–	–	–	参与角色"技"的平均值×8的伤害	火炎系→火炎系
メガブレイズ	敌方全员	–	–	–	参与角色"技"的平均值×6的伤害	火炎系→疾风系→火炎系
メルトダウン	敌方全员	–	–	–	参与角色"技"的平均值×12的伤害	火炎系→万能系→マハラギダイン

水击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明	合体顺序
ハイドロブースト	敌方单体	30	–	–	对敌方一人造成大伤害	火炎系→地变系→水击系
疾驱水爪破	敌方全员	112	–	–	对敌方全员造成大伤害	水击系→疾风系→マハアクエス
ウンディーネ	敌方全员	65+	–	–	威力根据使用"精灵召唤"的角色等级发生变化	水击系→精灵召唤
妖云水落	敌方单体	–	–	–	参与角色"技"的平均值×8的伤害	水击系→水击系
ペインスプラッシュ	敌方全员	–	–	–	参与角色"技"的平均值×6的伤害	水击系→地变系→水击系
タイダルウエイブ	敌方全员	–	–	–	参与角色"技"的平均值×12的伤害	水击系→万能系→マハアクダイン
メイルストローム	敌方全员	36	–	–	令敌方全员濒死（对BOSS无效）	水击系→万能系→ブフアトレンド

疾风

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
かまいたち	敌方单体	30	—	—	对敌方一人造成大伤害
	水击系→地变系→疾风系				
真空波	敌方全员	112	—	—	对敌方全员造成大伤害
	疾风系→水击系→マハガルーラ				
シルフ	敌方全员	65+	—	—	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化
	疾风系→精灵召唤				
龙飞天翔	敌方单体	—	—	—	参与角色“技”的平均值×8的伤害
	疾风系→疾风系				
マキシテンペスト	敌方全员	—	—	—	参与角色“技”的平均值×6的伤害
	疾风系→火炎系→疾风系				
ギガサイクロン	敌方全员	—	—	—	参与角色“技”的平均值×12的伤害
	疾风系→万能系→マハガルダイン				
ストームナイトメア	敌方全员	36	—	—	令敌方全员濒死（对BOSS无效）
	疾风系→万能系→旋风阵				

地变

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
ストーンライズ	敌方单体	30	—	—	对敌方一人造成大伤害
	火炎系→疾风系→地变系				
ランドスパーク	敌方全员	112	—	—	对敌方全员造成大伤害
	地变系→火炎系→マハマグナス				
ノーム	敌方全员	65+	—	—	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化
	地变系→精灵召唤				
尖锐奇岩	敌方单体	—	—	—	参与角色“技”的平均值×8的伤害
	地变系→地变系				
クラッグファング	敌方全员	—	—	—	参与角色“技”的平均值×6的伤害
	地变系→水击系→地变系				
ラストクエイク	敌方全员	—	—	—	参与角色“技”的平均值×12的伤害
	地变系→万能系→マハマグダイン				
ヘルデザート	敌方全员	36	—	—	令敌方全员濒死（对BOSS无效）
	地变系→万能系→大地の怒り				

冰结

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
キングフロスト	敌方全员	84	冰结	30	对敌方全员造成大伤害+冰结
	ダイヤモンドダスト→精灵召唤				
アイスブラスト	敌方单体	—	冰结	100	参与角色“技”的平均值×6的伤害+冰结
	水击系→疾风系→ブフーラ				
アイスクラッシュ	敌方全员	—	冰结	100	参与角色“技”的平均值×4的伤害+冰结
	水击系→地变系→ブフダイン				

电击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
タケミカヅチ	敌方全员	84	电击	30	对敌方全员造成大伤害+感电
	雷の洗礼→精灵召唤				
サンダーブラスト	敌方单体	—	电击	100	参与角色“技”的平均值×6的伤害+感电
	火炎系→疾风系→ジオンガ				
サンダークラッシュ	敌方全员	—	电击	100	参与角色“技”的平均值×4的伤害+感电
	火炎系→地变系→ジオダイン				

核热

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
ヒノカグツチ	敌方全员	102	—	—	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化
	フレイラ→精灵召唤				

万能

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
ゴッドハンド	敌方全员	168	—	—	对敌方全员造成中伤害
	万能系→ハイプレッシャー				
メテオクラッシュ	敌方全员	200	—	—	对敌方全员造成大伤害
	火炎系→地变系→アステロイドボム				
グランドクロス	敌方全员	252	—	—	对敌方全员造成大伤害
	ノヴァサイザー（アポロ）→血のハネムーン（ハーデス）→フォーミーラバー（ヴィーナス）→クロスフォーチューン（クロノス）→クレセントミラー（アルテミス）				
魔界大战	全体	84	—	—	对敌我双方随机攻击16次
	ザン（ポルターガイスト）→地狱の业火（スルト）→ジオダイン（ゼルゼブブ）→アステロイドボム（ルシファー）				
オーム	敌方全员	999	—	—	对敌方全员造成999伤害
	ブララヤ（シヴァ）→スティティ（ヴィシュヌ）→スリスティ（ブラフマー）				
カゲキなメロディー	敌方全员	80	—	—	令敌方全员体高几率狂暴
	バルザック→愈しの调べ				
ハチマン	敌方全员	136	—	—	威力根据使用“精灵召唤”的角色等级发生变化
	メギドラ→精灵召唤				

神经

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
クラシックメロディー	敌方全员	120	—	—	令敌方全员体高几率睡眠
	ドルミナー→愈しの调べ				

精神

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
魅惑のメロディー	敌方全员	120	—	—	令敌方全员体高几率魅惑
	マリンカリン→愈しの调べ				

无视(100%)

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
原子破坏	敌方单体	100	—	—	令敌方一人濒死（对BOSS无效）
	火炎系→水击系→ザンマ				
ブラックホール	敌方全员	50	—	—	令敌方全员濒死（对BOSS无效）
	疾风系→暗系→ゲラダイン				
ラグナロク	敌方全员	240	—	—	对敌方全员造成大伤害
	狂焰乱舞（スルト）→ブフダイン（ロキ）→雷の洗礼（オーディン）→ファイアストーム（フェンリル）→ブリザードブレス（ヘイムダル）				
ローエンドブレイカー	敌方全员	—	—	—	让等级最低的一个敌人陷入濒死
	ザンマ→光系				
ハイエンドクラッシュ	敌方全员	—	—	—	让等级最高的一个敌人HP降为1
	ザンマ→暗系				
オール1	全体	—	—	—	让敌我双方HP都降为1（对BOSS无效）
	ムドオン→ハマオン				
死神のルーレット	全体	—	—	—	让敌我双方的一人濒死（对BOSS无效）
	光系→暗系				
トリムールティ	敌方全员	—	—	—	令敌方全员濒死（对BOSS无效）
	雷震乱舞（シヴァ）→メギドラオン（ヴィシュヌ）→アルファブラスタ（ブラフマー）				
ハルマゲドン	敌方全员	100	—	—	令敌方全员濒死（对BOSS有效）
	オメガクラスタ（ルシファー）→アルファブラスタ（サタン）				
マハタルカジャ	我方全体	—	—	—	让我方物理攻击力提升至1.5倍
	タルカジャ→慈爱の祈り				
マハラクカジャ	我方全体	—	—	—	提高我方全体物理防御力
	タルカジャ→慈爱の祈り				
マハマカカジャ	我方全体	—	—	—	让我方魔法攻击力提升至1.5倍
	タルカジャ→慈爱の祈り				
マハサマカジャ	我方全体	—	—	—	提高我方全体魔法防御力
	タルカジャ→慈爱の祈り				
マハスクカジャ	我方全体	—	—	—	提高我方全体队员的速度
	スクカジャ→慈爱の祈り				

回复

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
ディアマイ	我方单体	—	—	—	每回合回复最大HP的1/8
	ディア→愈しの调べ				
メディアマイ	我方全体	—	—	—	每回合回复最大HP的1/8
	メディア→愈しの调べ				
パナケイアの祝福	我方全体	—	—	—	回复除濒死以外的所有不良状态
	パトラ→ディア→リカーム				

剑击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
真・火炎击	敌方单体	35	火炎	36	对敌方一人造成剑击+火炎伤害
	火炎系→一文字斩り				
真・冰结击	敌方单体	35	冰结	36	对敌方一人造成剑击+冰结伤害
	水击系→一文字斩り				
真・疾风击	敌方单体	35	疾风	36	对敌方一人造成剑击+疾风伤害
	疾风系→一文字斩り				
真・地雷击	敌方单体	35	电击	36	对敌方一人造成剑击+电击伤害
	地变系→一文字斩り				
狂焰乱舞・击	敌方全员	32	火炎	34	对敌方全员造成剑击+火炎伤害
	火炎系→利剑乱舞				
霜剑乱舞・击	敌方全员	32	冰结	34	对敌方全员造成剑击+冰结伤害
	水击系→利剑乱舞				
烈风乱舞・击	敌方全员	32	疾风	34	对敌方全员造成剑击+疾风伤害
	疾风系→利剑乱舞				
雷震乱舞・击	敌方全员	32	电击	34	对敌方全员造成剑击+电击伤害
	地变系→利剑乱舞				
ダークセイバー	敌方单体	52	暗	50	对敌方一人造成剑击伤害+濒死
	暗系→一文字斩り				
ライトスマッシャー	敌方单体	52	光	50	对敌方一人造成剑击伤害+濒死
	光系→一文字斩り				
四天修罗诛灭剑舞	敌方全员	108	—	—	对敌方全员造成大伤害
	雷震乱舞（インドラ）→旋回速弹（ヴァルナ）→利剑乱舞（ビシャモンテン）→利剑乱舞（ヤマ）				

打击

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
天马流星烈剑	敌方单体	120	—	—	对敌方一人造成大伤害
	疾风系→ソニックパンチ				

投具

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
邪毒针・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+猛毒
	ポイズマ→九十九针				
梦见针・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+睡眠
	ドルミナー→九十九针				

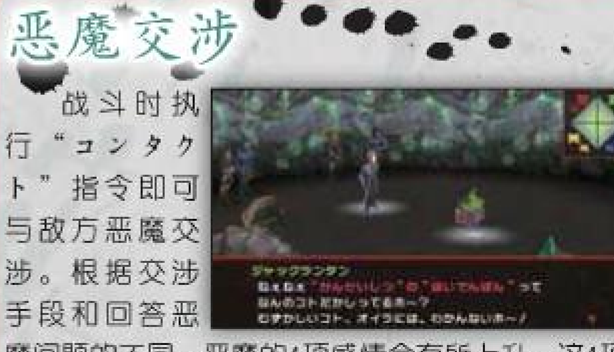
战技

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
毒かみつき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+猛毒
	ポイズマ→かみつき				
マヒかみつき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+睡眠
	ドルミナー→かみつき				
毒ひっかき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+猛毒
	ポイズマ→ひっかき				
マヒひっかき・改	敌方单体	45	无视	80	对敌方一人造成伤害+睡眠
	ドルミナー→ひっかき				
激走・电光石火	敌方全员	33	电击	50	对敌方全员造成伤害+感电
	ジオ→体当たり				
トリプルチャージ	敌方单体	92	—	—	对敌方一人造成大伤害
	突击→突击→突击				

可变

合体技名	对象	威力	追加状态	追加威力	说明
	合体顺序				
式神召唤	敌方全员	10	—	—	提升我方魔法防御力，并对对敌方全员造成不同属性的伤害
	火炎系（スザク）→水击系（ビャッコ）→疾风系（セイリュウ）→地变系（ゲンブ）→精灵召唤（アベノセイメイ）				
ノルンの瞬き	全体	0	—	—	随机产生以下一种情况：敌我双方全员混乱或魔封，我方SP全回复，3回合内敌方无法行动，获得经验值或金钱变为两倍
	ヒエロスグリュペイン（スクルド）→光の裁き（ヴェルザンディ）→暗の审判（ウルズ）				

恶魔交涉



战斗时执行“コンタクト”指令即可与敌方恶魔交涉。根据交涉手段和回答恶魔问题的不同，恶魔的4项感情会有所上升。这4项感情包括兴味、喜び、怒り、恐怖，将其中的一项感情提升至最大可完成交涉。以兴味或喜び结束交涉算成功，而以怒り或恐怖结束交涉则视为失败。

兴味提升至最高时：我方可获得该种族对应的塔罗牌。

喜び提升至最高时：交涉人等级不低于恶魔时可定下契约。

怒り提升至最高时：交涉破裂，恶魔攻击我方。

恐怖提升至最高时：恶魔逃跑。

这里着重解说一下契约的作用。与恶魔定下契约后，下次再跟它交涉并把喜び提升至最高，就可以向它索要道具、金钱或情报，获得了情报之后还能再次委托它散布流言。注意玩家同时只能跟3个恶魔定下契约，超过3只时就必须先解除契约才能再契约新恶魔。此外，让契约中的恶魔兴味提升至最高，可以在获得种族塔罗牌外再额外获得追加的若干白板塔罗。



不良状态

战斗中有时会在敌人的特殊攻击下陷入不良状态，除凭依和猛毒两项外，其余的不良状态会在战斗结束后自动恢复，包括死亡的角色也能苏生至1HP。

不良状态种类

状态名称	表现	恢复方法
濒死	HP为0时陷入濒死，无法执行任何指令	反魂香、リカーム、地返しの玉、サマリカーム
凭依	高几率自由发动凭依恶魔拥有的技能	大币、コトルディ
魅惑	无法输入指令，并攻击同伴	回合经过几率恢复/使用パッチリG、ソーマ
混乱	无法输入指令，随机采取行动	回合经过几率恢复//ソーマ
魔封	无法使用Persona技能	回合经过几率恢复//ソーマ
猛毒	每次行动完毕后扣除最大HP的1/8	解毒剂、ミラクルソーダ、ポズムディ
睡眠	无法输入指令和行动	回合经过几率恢复//パッチリG、ミラクルソーダ、パトラ、メパトラ
狂暴	无法输入指令，并自行对敌人使用普通攻击	镇静剂、ミラクルソーダ
幻影	命中率大幅下降	パッチリG、ミラクルソーダ、パトラ、メパトラ
感电	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复
冰结	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复/承受一次火炎伤害

Persona

Persona是本作的中核系统，相当于角色的特殊装备，负责发动魔法。虽然Persona的作成比起系列其他几代略显乏味，不过依然有不少规则和重点需要掌握。作成Persona必须在各区闹市区或部分迷宫中拥有的天鹅绒房间（ベルベットルーム）进行，消耗收集到的塔罗牌召唤出Persona后，需要通过“降魔”指令把作成的Persona随身携带，不经过降魔的Persona会默认储存在Persona管理人伊格尔（イゴール）处。

Persona的作成



与天鹅绒房间的伊格尔对话选择“ペルソナを召喚する”，会进入如图所示的Persona作成画面。作成Persona必须拥有该Persona对应的种族塔罗牌，越高等级的Persona作成时消耗的塔罗牌数量越多，部分特殊的Persona必须消耗封神具（マテリアルカード）方可召唤。封神具的种类很多，每种封神具只对应一个Persona。召唤Persona时除了消耗固定的塔罗牌（以及封神具）外，玩家还可为作成结果追加技能卡片和基础数值卡片。

CHECK 白板塔罗

白板塔罗（フリータロット）能任意代替除愚者外所有其他种族的塔罗牌，前文说过，女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌无法以普通交涉的方式获得，需要用白板塔罗代替。白板塔罗的获得方法为：先与恶魔交涉，使其“喜び”感情达到最高，完成“契约”。当下次再与契约恶魔交涉时，使其“兴味”感情达到最高，那么除了能获得该恶魔对应的种族塔罗牌外，还能额外获得一定的白板塔罗作为奖励。白板塔罗需要委托天鹅绒房间的恶魔绘师（其实就是金子一马）使用，而并非伊格尔。

封神具的获得方法

名称	召唤Persona	获得方法
七色の闪光	星イーリス（18）	宝箱：青叶公园
唯我独尊	法王シャカ（29）	击破恶魔：法王シャカ（29），在废工厂02门低几率出现
宝贝	正义ナタ（35）	击破恶魔：正义ナタ（35），在废工厂管制室低几率出现
ノアトゥン	世界ニョルド（38）	Persona归还：隐者グリンブルスティ（28）
ドルドナの棹	太阳イルダーナ（46）	宝箱：狮子宫神殿1F
ステュクス	死神カロン（47）	赌场币10000枚购买
黄泉の隘路	女教皇イザナミ（51）	击破恶魔：女教皇イザナミ（51），在废工厂制御室低几率出现
ルーンの石碑	皇帝オーディン（55）	击破恶魔：皇帝オーディン（55），在废工厂制御室低几率出现
深紅の翼	节制スザク（59）	宝箱：废工厂制御室
风魔の术书	愚者フウマコタロウ（60）	Persona归还：愚者トビカトウ（45）
生首のネックレス	女帝カーリー（61）	Persona归还：女帝ドゥルガー（44）
武将の驹	正义ビシャモンテン（63）	赌场币14000枚购买（シバルバー浮上剧情后）
水莲の花弁	女教皇ラクシュミ（64）	赌场币15000枚购买（シバルバー浮上剧情后）
千の莲弁	太阳ヴィローシャナ（65）	击破恶魔：太阳ヴィローシャナ（65），在废工厂役员室低几率出现
ウルザンブルン	运命スクルド（66）	宝箱：废工厂仓库
正宗の眼帯	法王ブラフマー（67）	宝箱：废工厂制御室
万物のゆりかご	女帝ガイア（72）	击破恶魔：女帝ガイア（72），在废工厂的废液处理场低几率出现
ウルの月	月ナンナル（73）	Persona归还：月ツクヨミ（62）
マキシテンペスト	战车シヴァ（85）	Persona归还：正义スカンダ（52）
アヴァターラ	皇帝ヴィシュヌ（86）	Persona归还：女教皇ラクシュミ（64）
告发者の日记	审判サタン（96）	Persona归还：恶魔ベルゼブブ（58）
明けの明星	恶魔ルシファー（99）	Persona归还：审判ミカエル（83）

突然变异

在战斗中用合体技完成最后一击时，参加合体技的Persona有一定几率发生突然变异。突然变异有4种情况：1.Persona的级别（后文详述）+2；2.Persona的全部基本能力数值+2；3.习得技能；4.获得变异能力。其中，获得变异能力的Persona可委托伊格尔将其变成其他Persona。每个Persona的变异对象是固定的，但也有一定几率变异失败，成为低级Personaポルターガイスト。杖、杯、剑、金货这4个种族的Persona只能通过变异方式获得。角色与Persona的相性越好，变异的几率越大。

变异专用Persona

杖

Persona名	等级	变异素材
ホテイ	10	ポルターガイスト（2）、ハーピー（5）、ファレグ（7）、アガートラーム（9）
ナンキョクロウジン	25	サルトビサスケ（15）、キニチ・カクモ（20）、オトヒメ（21）、ガンダルヴァ（21）、ヘル（22）、ウマヤドノオウジ（23）
ケツアルカトル	40	テンジクトクベイ（30）、セイオウボ（36）、バール（37）、スチュパリデス（37）

杯

Persona名	等级	变异素材
ガラハド	30	マルス（25）、カナロア（27）
バッカス	45	バルバトス（41）、タクシャカ（43）、フラカン（45）
ダグダ	60	イザナミ（51）、オーディン（55）、ヴリトラ（56）、キニチ・アハウ（56）、アドラメルク（57）、ベルゼブブ（58）、スザク（59）

剑

Persona名	等级	变异素材
クー・フーリン	40	ロキ（36）、ヤマ（38）、スルト（39）、ヘイムダル（39）
アーサー	55	トビカトウ（45）、インドラ（50）、アレス（50）、セケル（50）、スカンダ（52）
フツノミタマ	70	マハーカーラ（60）、フウマコタロウ（60）、カーリー（61）、ツクヨミ（62）、ウロボロス（62）、ビシャモンテン（63）、ラクシュミ（64）、ヴィローシャナ（65）、ハヌマーン（66）、セト（68）、アムルタート（69）、ガイア（72）、パラスアテナ（74）、モト（74）

金货

Persona名	等级	变异素材
フクロクジュ	20	リュウメ（12）、アリアンロッド（15）、テング（16）
エビス	35	シャカ（29）、アグリッパ（31）、ビャッコ（33）、シワ（34）
サラスヴァティ	50	パールヴァティ（43）、イルダーナ（46）、カロン（47）、サキュバス（47）

Persona的降魔

降魔细分为两个阶段，第一阶段是从伊格尔处领取作成的Persona，第二阶段是让角色装备该Persona。为角色装备Persona时要注意该Persona与角色相性好坏，相性越好，此Persona发动魔法时成长得越快；相性越差除了减缓成长速度外，最差时甚至不允许角色在战斗中发动Persona技能。相性图标分为5个阶段，分别对应“桃红色>黄色>绿色>蓝色>灰色”。部分Persona，如苍蝇王ベルゼブブ、魔王ルシファー等，没有与之相性最高的角色，必须耐住性子慢慢练了。

愚者Persona的作成

游戏中遭遇的恶魔没有愚者（FOOL）类，并且白板塔罗也无法代替FOOL，要想作成该种族的Persona可谓难上加难。具体方法为：与恶魔交涉时被提问4次以上，且都给出满足其“兴味”的答案时，有1/32的几率被问及获得FOOL的专门问题，这时选择“愚か”或“道化师”即可获得1枚FOOL，例外是当被绅士口吻的恶魔问及“神を信じるか”时必须回答“信じない”。当获得第一枚FOOL后，第二次以后被问及获得FOOL专门问题的几率上升到1/16。为了能让被恶魔提问4次以上，建议玩家到占卜屋占卜出令交涉变得很难的效果出来。

愚者

Persona名	等级	需要FOOL枚数	是否需要封神具
サルトビサスケ	15	1	不需要
テンジクトクベイ	30	2	不需要
トビカトウ	45	3	不需要
フウマコタロウ	60	4	需要“风魔の技书”

Persona的归还

当仓库里的Persona满员时，如果想再制作新的则要削除来腾出仓库空位。削除Persona通过“归还”这一指令来完成，如果归还的Persona已经达到最高级别，那么还能额外获得奖励道具，部分封神具便是只可通过归还Persona来获得。



Persona的级别

玩家比较容易混淆Persona的等级和级别这两个概念。每个Persona的等级以英文“LEVEL”或日语“レベル”表示，是固定常数，比如主人公达哉的后期专用Personaアポロ固定为53级，没有任何操作和行动能让该等级发生变化。而Persona的级别以英文“RANK”或日语“ランク”表示，相当于该Persona的使用熟练度。刚作成的Persona级别为1，随着使用Persona魔法或技能的次数累积，该Persona的级别会逐渐提升。级别越高，Persona习得的技能越多，同时各项基本能力数值也越高。最高提升到8时显示为MAX，之后不再成长。





流程篇

来自渣滓高校的挑战状

主线流程

OP～七姐妹学园

1.输入主人公的名字（默认为“周防达哉”），被通知去寻找冴子老师。
2.分别与1楼、2楼、3楼位于地图正中间的学生对话。
3.回到1楼，前往中庭，与冈村真夜（イデアル先生）对话。
4.返回1楼右上角的驻轮场，与冴子老师对话。此时的选项可以随便选择，不影响后面。
5.前往スマル・プリズン。

剧情

18岁的周防达哉是珠间瑠市名门高校七姐妹学园的学生，正面临毕业后的方向选择问题。身段高挑的他是世人常说的“酷男”，在学园内外都有人气，受到女生倾慕的同时，自然也同样被部分嫉妒心强的男生厌恶着。这天达哉正在停车场摆弄自己的中古摩托，却无论如何都发动不了，原来是摩托车的部件被两名男生卸下所致。达哉明白有一种不明的力量寄宿在自己体内，强大到令自己害怕。这时，从原圣白貂学园调职到七姐妹学园担任校长的反谷孝志登场了，他将两名恶作剧的学生和达哉训斥一通，责令他们不要浪费青春。随后另一名同学前来通知达哉，班主任冴子老师正要跟达哉谈论他的升学就业问题。

几经寻觅，达哉兜了个大圈又回到停车场，与冴子老师谈论了自己的毕业意向。冴子老师对达哉拥有主见表示很赞赏，不过她同样奉劝达哉不要孤僻离群，应该多与他人交流。一个金发少女的吵嚷打断了师生间的对话，她是拥有正统美国血统、却在日本土生土长的七姐妹学园17岁女生丽莎。她把一封来自春日山高校“番长”三科荣吉的挑战书转交给达哉，上面写着“七姐妹学园的一名女生在我手上，想要回去的话就来昴之狱。”春日山高校以不良少年众多而闻名，门第高贵的七姐妹学园以谐音鄙称其为“渣滓高校”。

Persona·JOKER

主线流程

スマル・プリズン～平坂区カメヤ横丁

1.剧情过后前往平坂区カメヤ横丁的拉面店“ラーメンしらいし”。

2.在拉面屋与ただし君对话后，前往葛叶侦探事务所，与所长对话，散布流言“ラーメン屋さんの店主は元女スパイ”。

3.回到拉面屋，与老板娘对话选择“バナナチャーシュー”，达哉、荣吉和丽莎分别获得武器ミセルコリデ、スタンダードケース、革のグローブ。

4.走出平坂区，前往莲花台的七姐妹学园。







剧情

被春日山高校“绑架”的女生是七姐妹学园的新闻部部长华小路雅，身形肥胖的她一直被别人戏弄，还因为在体育课上摔倒而获得“鼻血姬”的外号。她之所以来这里也并非被绑架，而是荣吉的小弟们擅自做主，用美食将她吸引来饕餮一番。之后，小弟再以荣吉的名义写下挑战状，托人转交给达哉，目的居然是为了让达哉加入荣吉的乐队。得知情况的荣吉尽管知道小弟们没有恶意，但还是狠狠地训斥了他们，随后他又向达哉表示自己不能辜负小弟们的心意，以“死神番长”的名义强行要求达哉入伙。丽莎对“死神番长”的外号狠狠嘲笑一番，称他是专门扒裤子的“内裤番长”。被激怒的荣吉无意识地召唤出自己的Persona向达哉和丽莎发动攻击，两人体内的Persona也随之觉醒，强大的力量带来的同样是绝大的负荷，三人一起失去意识，昏迷过去……

梦中，名为菲列蒙的假面男子告诉三人珠间琉市正发生着“流言不断转变为现实”的诡异现象，达哉等三人要勇敢地直面现实，为了自己的存在和未来而战。

三人苏醒过来，对梦中菲列蒙的话半信半疑，不过三个人居然会做到相同的梦，无法让人认为只是偶然。为了验证流言是否会成真，他们玩起了近来很流行的“JOKER大人”游戏。据说只要用手机拨打自己的号码，就能召唤出实现自己任何愿望的JOKER大人。丽莎和荣吉的三个小弟各自播出自己的号码，JOKER竟然真的降临了!

JOKER并非善意的神龙，他不仅夺去了小弟们的梦想，把他们变成麻木的“影子人”，更对达哉、丽莎和荣吉抱有莫名的敌意，召唤Persona将三人打倒。然而三人却完全记不得自己曾经做过什么对不起JOKER的事情。JOKER让三人回想自己过去的所作所为，宣称要展开自己的复仇。

校徽诅咒

主线流程

七姐妹学园

1.游戏从此处开始"踩地雷"遇敌，最先一场战斗会有恶魔交涉教学。玩家可以收集一些塔罗牌，到市区各地闹市的天鹅绒房间（ベルベットルーム）召唤Persona。

2.在3楼的校长室，舞耶、ゆきの（雪野）加入队伍。走出校长室时舞耶获得武器"コルト・ボニー"，雪野自动装备上"フェイチャー"。

3.破坏所有教室（3—B、3—D、2—B、2—C、1—A、1—C、1—D）的校徽。操作办法为占到教室里的钟表下方按○。

4.到2楼的职员室破坏3个校徽，与草加老师对话得知时计台钥匙的情报。

5.到1楼的校务员室，与所有人对话后获得钥匙"时计台のカギ"。得到钥匙后再跟这里的大婶对话可免费回复。

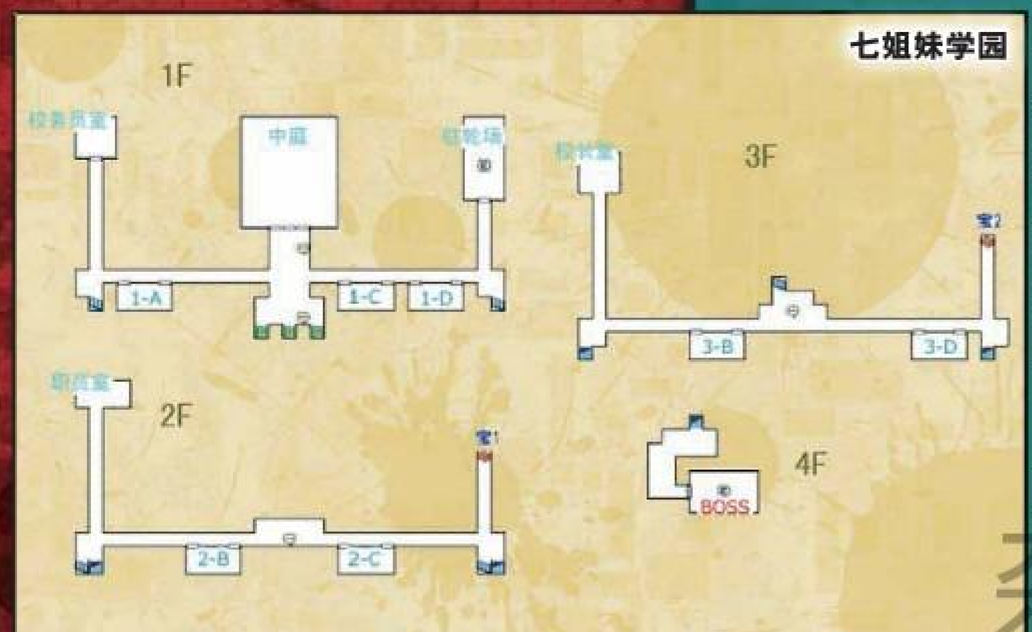
6.前往4楼的时计台，进入BOSS战。

ハンニャ校长

LV	HP	EXP	金	技能
79	662	130	12000	暗ヤング传说／なんせドリル／さぶさぶドリル／アンダードリル
特性	水击、冰结、暗、精神系无效／火炎、光系弱点			

解说 BOSS弱火和光，达哉和雪野的初始Persona都能使用火炎魔法，使用他们的合体技"灼热狱炎"能造成不菲伤害。如果让舞耶的Personaマイヤ习得全体回复魔法メディア就很好解决了。

7.BOSS战结束后反谷校长跳楼逃跑。与前来的女学生对话，被问及反谷校长的生死时选择"生きてる"，这样下次发展到七姐妹学园陷入危机的剧情时校长会出现并帮助我方。



攻略要点

推荐Persona 恋人LV2ピクシー

恋人系等级最低的ピクシー只需8枚塔罗牌即可召唤，给丽莎装备上。它的ガル可以跟达哉、雪野的初期Persona的火系魔法组成合体技"メガブレイズ"，清理杂兵非常高效。练满之后能习得全体回复魔法メディア，是初期非常好用的Persona。

流言恶魔 花子さん

在前去见BOSS战之前，玩家与2—B教室的男生对话听取花子的流言，再去葛叶侦探事务所委托所长散布，这样就能在七姐妹学园里随机遭遇花子。花子对物理攻击的防御力较高，且会毒属性攻击，建议带上解毒剂，并用合体技"灼热狱炎"（アギ＋アギ）主攻。将其打败后获得"花子さんのお札"，然后再与2—B教室的男生对话获得"崖っ缘粉末×5"。

剧情

在葛叶所长的流言帮助下，三人得到武器，返回七姐妹学园。此处正陷入一片恐慌之中，教学楼顶停摆许久的大钟竟然自己走了起来，据说该钟走动是预示灾难发生的凶兆，真夜老师更是念出玛雅人预言地球毁灭的诗句"天空昴星闪烁，静止之刻始流"。而佩戴七姐妹学园的校徽就会发生不祥事件的流言也化作现实，学生们的脸纷纷毁容，造成学园陷入大恐慌中。三人先去校长室寻找反谷校长，校长虽不在，却见到前来七姐妹学园采访的舞耶和雪野（没错，就是《P1》中的黛雪野），两人前来学园采访有关JOKER的事情。恰遇骚乱，舞耶抱着探明JOKER真相并了解自身Persona秘密的想法，雪野则无法对恶魔的出现坐视不理，两人目的虽不同，但暂时都协助达哉解决眼前困惑。

既然诅咒是因七姐妹学园的校徽而起，众人前往各个教室破坏墙上宛如校徽形状的钟表。最后一个校徽就是教学楼上的大钟，在这里却再次遇到了JOKER和向JOKER许愿获得特殊力量的反谷校长。反谷校长认为七姐妹学园的诅咒是当下学生们顽劣不堪的报应，于是他向JOKER许愿"成为受全校师生爱戴的好校长"和"头上长出头发来"（《P1》中的反谷秃顶）。JOKER再次留下谜一般的话语，称自己绝对不会再被达哉剥夺梦想。



追踪

主线流程

ピ-スダイナ-～ゾディアック

1.到梦崎区闹市的ピースダイナー与チカリン对话，前往ゾディアック。

2.进入ゾディアック发生剧情，荣吉暂时离队。

3.到3楼的スタッフルーム调查纸箱，获得“谜の假面”。

4.3楼的秘密クラブ中发生剧情，玩家要从“助ける”和“样子を见る”两项中作出选择，选择“助ける”进入BOSS战，选择“样子を见る”则可以避过该战斗。建议玩家选择“样子を见る”，这样荣吉可以在之后的剧情里获得专用Persona“ラダマンティス·改”。

5.荣吉归队，前往春日山高校。

攻略要点

流言 卡片奖励

当玩家可以进入ゾディアック后，与店员对话可听到关于此地2楼的流言。前往葛叶侦探事务所委托流言后再次返回ゾディアック，2楼的地图会发生改变，这层能找到不少召唤Persona时的技能卡片。注意玩家必须在进入2楼之前提前散布好流言，否则这层楼将不会发生变化。

达哉和雪野的协力交涉

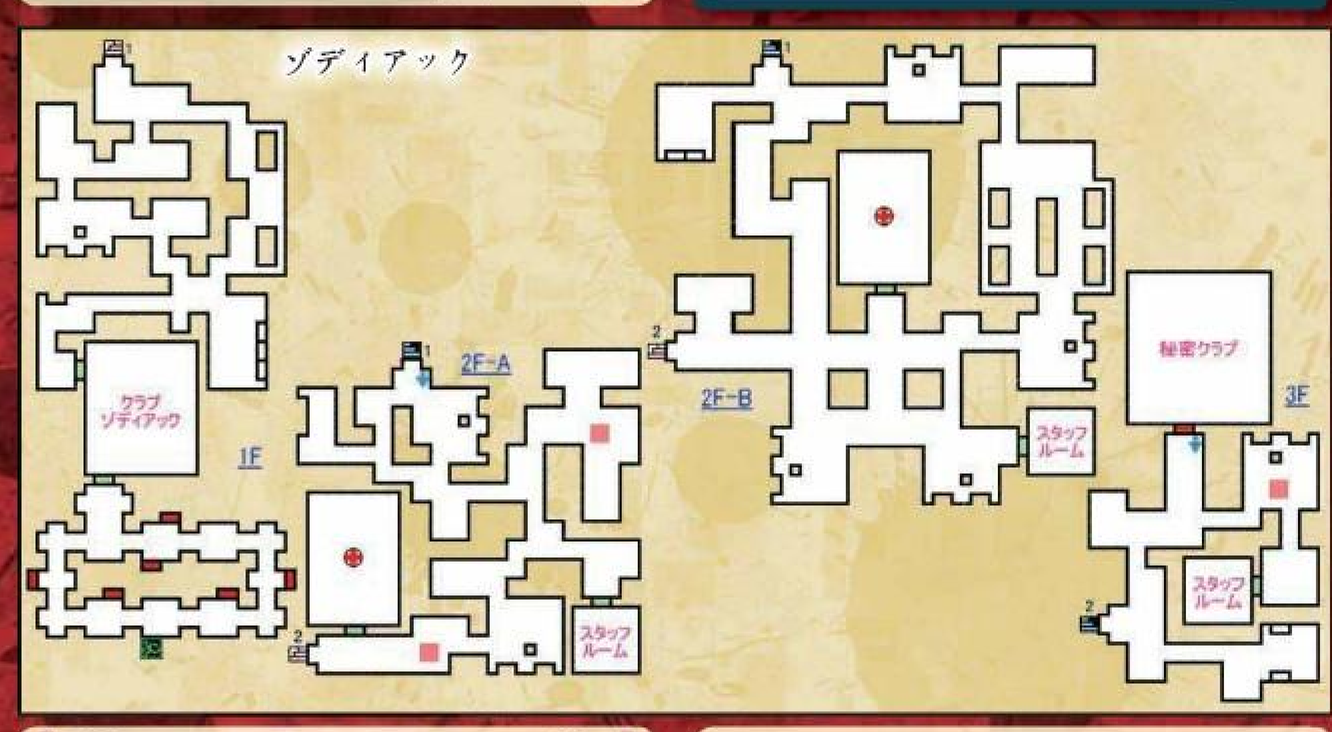
在3楼的スタッフルーム里与雪野对话，会被问及“素手の方にも、自信あるんだろ？”，回答“まあな”，则在今后的恶魔交涉中可使用达哉和雪野的协力交涉。

3楼的BOSSヘッド

前文已经说过，在3楼的秘密クラブ房间里发生剧情后建议选择“样子を见る”项来避开战斗，如果有玩家对BOSS战感兴趣，可参考以下数据。

ヘッド				
LV	HP	EXP	金	技能
9	794	328	4500	マハアクア／グライ／一文字斩り
特性	火炎系弱点			

注意 由于之前散布着该BOSS比荣吉强的流言，所以荣吉的单独攻击对其无效，荣吉参与合体技依然可对其造成伤害。“灼热狱炎”、“タワーインフェルノ”都伤害不菲。



春日山高校

1.在2楼的生徒会室、3楼的3-1教室、2楼的2-4教室依次打探生徒会长的行踪。

2.来到地下1楼发生剧情，众人被关在防空壕内。这时无法查看地图全貌，玩家可参照攻略中的地图。绕地图3圈后再次发生剧情，按照“出口がわからないから→一人だけいた→镜→自分以外の何か→间接的にものを见ることができる”的顺序选择。逃出防空壕后达哉和舞耶可使用协力交涉。

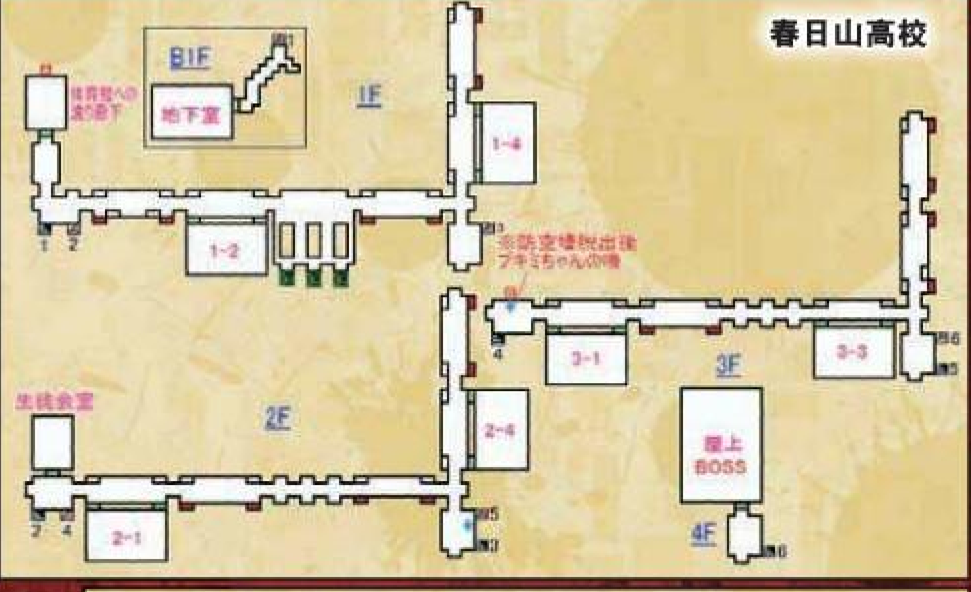
3.经由教学楼1楼左边的门可到达体育馆，在连接两栋建筑的室外区域跟上方戴着面具的男生对话，获得“マスカレードの假面”。

4.进入体育馆发生剧情，之后进入BOSS战。

生徒会长				
LV	HP	EXP	金	技能
14	740	560	7000	マハガル／スリープスペル／ブフーラ／ディアラマ／雄叫び
特性	水击、冰结系吸收／暗系无效／飞具、投具、火炎、地变系弱点			

解说 火系或地变系的合体技都能造成可观伤害。

5.BOSS战之后发生一段很长的剧情。



防空壕

スタート位置

攻略要点

免费回复

教学楼和体育馆之间的室外区域有春日山高校的保健医，和她对话能免费回复。

达哉和荣吉的协力交涉

在1楼的1－2教室与荣吉对话，被问到“どっちがカッコイイ？”时选择“自分”，之后达哉与荣吉的协力交涉变为“良きライバル”。

流言恶魔 ブキミちゃん

当剧情发展到成功逃出防空壕后，与3楼西边的男生对话可打探到ブキミちゃん的流言。依然是委托葛叶侦探事务所散布流言，这样春日山高校能便可随机遭遇ブキミちゃん。打倒后获得“ブキミちゃんの名札”，之后再跟3楼西边的男生对话，获得奖励“ソーマ×5”。注意在打穿春日山高校的流程后将无法再遭遇它。



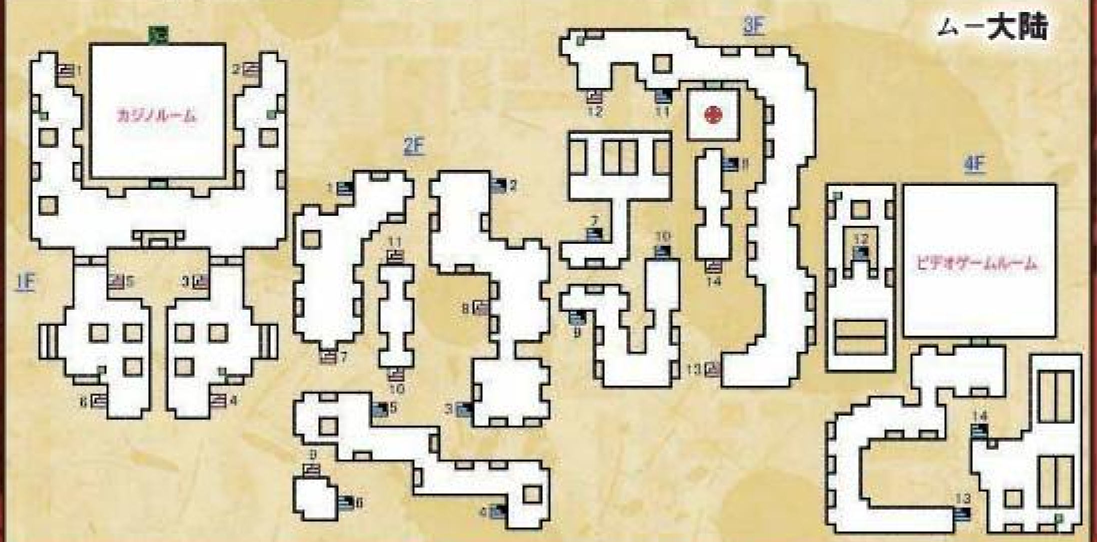
剧情

丽莎怀疑七姐妹学园诅咒流言的起点是春日山高校，之前的“鼻血姬”华小路雅已经去打探情报，众人想向雅打听消息。在梦崎区的快餐店中，新闻部的另一名成员上田知香告知鼻血姬去了星座娱乐城Zodiac。来到娱乐城的众人与春日山高校的不良学生起了冲突，身为春日山高校“死神番长”的荣吉本打算用自己的威名喝退这些学生，却得知自己已经被新的领袖取而代之了，而鼻血姬似乎也落在了新领袖的手中。新领袖是春日山高校的杉本浩树，他在初中时代曾败于荣吉之手，不甘心地当起荣吉的手下，一直伺机谋反。杉本告知荣吉，眼前这个肥胖丑陋的鼻血姬正是荣吉童年时心中的公主华小路雅，恶狠狠地嘲笑一番并对荣吉拳脚相加。自从变胖后，雅自惭形秽，一直不敢与荣吉相认，然而荣吉并不在意雅的容貌，甘愿为保护她付出一切。流言“新领袖比番长更强”虽然已经化作现实，荣吉毅然辞去了番长的位子，愤怒地将杉本打倒：“混蛋东西，新领袖比番长强没错，可你杉本并没有我荣吉强啊！”

杉本吐露七姐妹学园的校徽诅咒流言是春日山高校学生会长井上康夫指使的，为探问究竟，众人又来到春日山高校。春日山高校正在紧张地准备学园祭，欢声笑语的学生们浑然不觉这次学园祭的幕后阴谋。来到体育馆，井上正使用一个水晶骷髅吸取学生们的能量。一直追到教学楼顶，在众人的逼问下，井上表明自己是假面党的成员，有义务把人的梦想能量献给党内的干部，而他的上司是假面党四天王之一的天蝎夫人。佩戴着假面的天蝎夫人现身并夺走骷髅，从声音和体型来看，她竟然就是达哉以前的同学、从七姐妹学园退学的吉荣杏奈。随后四天王的另一人狮子王刚出现就把井上烧成灰烬，他责怪天蝎夫人督促不力，不但搞砸了学园祭，还走漏了党内情报，将其带回去问责。狮子王留下“下次见面之时，你们也会被送进炼狱”的话语后消失，舞耶犹自沉陷在刚才火焰的恐惧之中……

昴星预言

主线流程



珠间琉市

1.前往以下4个地点与当地的情报屋对话：梦崎区的ピースダイナー、港南区的珠间琉ジニー（需要先与梦崎区的チカリン对话才能前往）、莲花台的本丸公园、平坂区的がってん寿司。

2.与4个地点的情报屋对完话前往葛叶侦探事务所，与所长对话。

3.前往梦崎区的ムー大陆。

ムー大陆

1.在4楼的ビデオゲームルーム发生剧情。

2.前往梦崎区的ギガ・マッチョ。

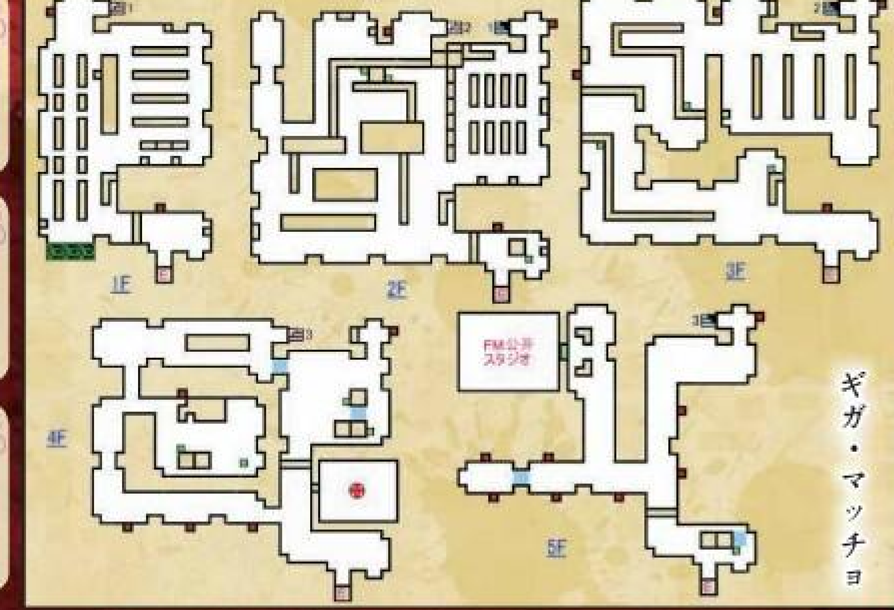
ギガ・マッチョ

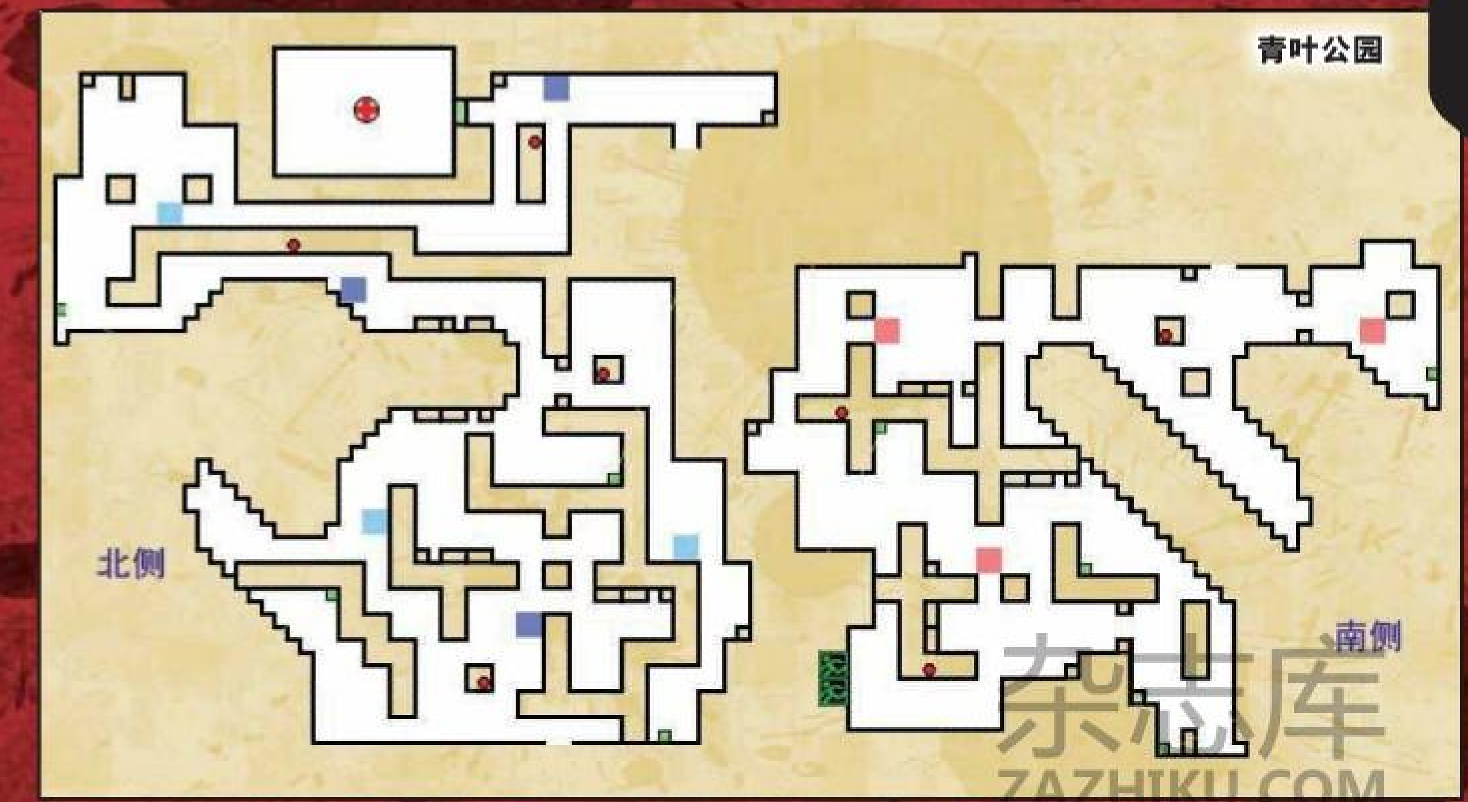
1.在5楼的工作室发生剧情，丽莎暂时离队。

2.前往青叶区的青叶公园。

青叶公园

1.穿过青叶公园到达野外音乐堂的后门，花10000购买“アルバイト证”，进入野外音乐堂。





攻略要点

花的流言

与青叶公园前的男子对话听取“花が话す”的流言，委托葛叶侦探事务所长散布流言再到青叶公园，就能与公园里的花对话。回答正确的情况下获得道具奖励，回答错误会让我方所有人中毒。问题答案如下：

花	答案	报酬
红花	目で语るから	伤药
橙花	おはよう	解毒剂
黄花	太阳	宝玉
黄绿花	トゲと猛毒	宝玉
蓝花	HP/SPだけなら	地返しの玉（回答完后全员的HP/SP变为1）
淡蓝花	—	—
紫花	どの花も同じ	反魂香

流言恶魔 リンダ

与平坂区闹市拉面店ラーメンしらいし的客人对话可获得リンダ的流言，委托所长散布后回到青叶公园便可随机遇到リンダ。该恶魔魔法抗性很强，但惧怕物理攻击。打败她后获得“リンダのブラ”，把它交给拉面店ラーメンしらいし的客人可获得“フレイカード”。注意，该流言任务必须在走完青叶公园前完成。

流言恶魔 たんすババア

与港南区警察署的小孩多次对话可获得たんすババア的流言，依然是委托所长散布，在废工场的搬入口能随机遇到たんすババア。该恶魔没有弱点属性，使用普通属性魔法将其打倒获得“ばばあの桐ダンス”，把它交给警察署的小孩能获得全种类的インセンスカード。注意，获得ばばあの桐ダンス后必须在走完青叶公园前交给警察署的小孩，否则将无法再次进入警察署。

警察署的奖励道具

向港南警察署的ポーピー君投入100次100日元的硬币，可获得全种类的インセンスカード，每样两个。仍然要注意必须在走完青叶公园前完成。

野外音乐堂

2.在西侧的舞台袖发生剧情，之后与荣吉对话，出现选项“助ける”和“様子を見る”两个选项，详细如下：

·助ける

选择此项，在之后的BOSS战后需要在1分钟以内找到托宣并逃出野外音乐堂。

·様子を見る

选择此项，在之后的BOSS战后需要在3分钟以内找到托宣并逃出野外音乐堂，并且在以后的剧情中能让丽莎获得专用Persona“エロス·改”。

3.不管之前的选择了哪一项都要进入BOSS战。

プリンス・トーラス				
LV	HP	EXP	金	技能
24	1223	4675	12000	マグナス／マリンカリン／メディア／蜃气楼／暗黑マハマグナ
特性	地变系反射／飞具・暗・精神系无效			

解说 该BOSS没有弱点属性，使用除地变系以外的合体技全力将其打倒。

4.BOSS战结束后计时开始（战斗或菜单画面时计时暂停），先到东侧的控室的储物柜找到托宣，然后参考地图最速逃离野外音乐堂。逃出后发生剧情，选择“优しく励ます一俺が守る”后达哉与舞耶的协力交涉变为“结构いい感じ”。

5.前往青叶区的ダブル·スラッシユ。



剧情

遭遇狮子王和天蝎夫人后大家开始意识到假面党的存在，开始四处打探假面党的消息。然而各地的情报员对该组织的情报一无所知，这时“丽莎要作为偶像出道”的流言不胫而走，就连游乐场的墙上都贴上了丽莎出道的海报。鉴于当前珠间琉市的情况，丽莎可能真的会因为流言而出道。这可能又是假面党一手策划的诡计，为了弄清来龙去脉，丽莎佯装加入偶像组合MUSES。尽管直播时出了点岔子，经纪人银次劝说丽莎要像荣吉、雪野一样抓住自己的梦想，以热烈的歌舞感召年轻人，让他们召唤出JOKER实现自己的梦想。最终，偶像组合的迷你演出还是在野外音乐堂成功举办。演出过程中，荣吉却在剧院的椅子下发现了炸弹……

达哉等人组织观众们有秩序地逃生，随后出现在空无一人的舞台上的是之前的狮子王以及经纪人银次——他的真实身分是假面党四天王之一的圆环王子，借助拥有美国血统的丽莎完成了“异国之咏”，并企图吸取所有观众的能量，结果却被达哉等人阻挠。计划失败的圆环王子吸收了MUSES中未步和麻美的能量，致使她们成为影子人后消失了踪影。假面党的目的是在迎来“第五太阳纪的终焉”（也就是我们熟知的玛雅文明预言的2012世界末日）前收集足够的能量，为了实现他们憧憬的未来，必须按照狮子王“天启”聆听到的昴星预言完成四次“赎罪之火”，在音乐堂设置炸弹也是出于此原因。记录了其它放火实施地点的预言纸条尚在音乐堂的某处，找到这个记录着谜一般文字的纸条后，或许能够阻止假面党的疯狂计划。





主线流程

青叶区～平坂区

1.在ダブル・スラッシュ与エリー（《P1》中的桐岛英理子）对话。

2.剧情结束后前往平坂区的スマイル平坂。注意，如果这时进入坂上ビル就会直接发生スマイル平坂爆炸的剧情，之后流程会直接跳到GOLD，这里并不推荐玩家这么做。

3.进入スマイル平坂队伍暂时解散，操作达哉一人寻找同伴，在与同伴汇合前尽量使用恶魔交涉来避免战斗。舞耶、丽莎、雪野分别位于3楼东南、1楼西南、地下1楼东南，与她们合流后返回4楼的女厕所前，荣吉归队并发生BOSS战。

イシュキック				
LV	HP	EXP	金	技能
23	1656	1200	20000	マハガル／マヒひっかき／マハガルーラ／ザンマ
特性	飞具、打击、投具、战技、暗、精神系无效／剑击、光系弱点			

ベルフェゴール				
LV	HP	EXP	金	技能
24	1778	1300	3000	グライバ／マカカジャ／ポイズンブレス／ギガンフィスト
特性	光、暗、精神、神经系无效／物理攻击抗性强／魔法攻击弱点			

解说 两个BOSS同时出现，ベルフェゴール伤害高、惧怕所有属性魔法，优先把它打倒。等级不够高的话建议丽莎和舞耶两个人都装备拥有メディア的Persona，务必把所有人的HP保持在较高水准。之后单挑イシュキック没有难度。

4.战胜BOSS后发生剧情，前往梦崎区的GOLD。

B1F

2F

1F

3F

4F

女子トイレ BOSS

スマイル平坂



梦崎区 GOLD

1.前往GOLD。注意，如果这时进入パチンコ・シルバー会导致GOLD发生爆炸，之后流程会直接跳到空の科学馆，同样不推荐玩家这么做。

2.在GOLD3楼得男性スタッフルーム找到预言和发信机。

3.前往1楼的ボクシングジム发生剧情。

4.前往港南区的空の科学馆。



港南区 空の科学馆

1.剧情后需要在10分钟之内救出馆内所有的小孩并逃到顶楼。待救的孩子一共有5处，在地图上以★标识，分别位于2楼左下角的第三个房间、3楼左下角、3楼右下角、4楼左下角、4楼右上角。

2.在2楼发生救出イシユキック的剧情后选择“舞耶にまかせる”，之后可获得舞耶的专属Persona“マイア·改”。

3.到5楼的屋顶发生BOSS战。

キング・レオ				
LV	HP	EXP	金	技能
29	2067	7425	14600	アギラオ／アギダイン／マハラギオン／タルカジャ／暗黑狂焰乱舞
特性	火炎、核热系反射／暗、精神系无效／水击、冰结系弱点			

解说 比较难对付的BOSS，我方Persona既要有水击、冰结系的魔法，又不能弱火，否则几乎挨不了两次暗黑狂焰乱舞，保险起见要有两名队员的Persona拥有メディア乃至メディラマ。合体技妖云水落（水击+水击）和真·冰结斩（水击+一文字斩り）对BOSS的伤害比较可观。

4.BOSS战后获得“火の水晶骷髅”。

攻略要点

流言恶魔 咒いのタクシー

在剧情发展到空之科学馆前，与梦崎区ピースダイナー的冬子对话回答“怖くない”，获得关于诅咒出租车的流言。委托葛叶侦探事务所长散布，这样就能在废工场二号门的工场遇到诅咒出租车。该恶魔弱点为电，不过攻击力很高，且常常使用全体攻击，我方要注意回复。有时它会使用伤害很高的“爆裂5连ドリフト”并逃跑，逃跑后仍可以随机遇敌遇到它。战斗胜利获得“タク帽”，把它交给冬子获得“メディラマカード”。

流言恶魔 咒いの个人タクシー

击破上述的咒いのタクシー后再次与冬子对话获得流言并去委托散布，之后在废工场三号门的工场能遇到诅咒个人出租车。该恶魔依然弱电击，同样会在爆裂5连ドリフト后逃跑，打法与之前大同小异。有一点区别是它会使用魔法反射盾“マカラカーン”，这时可以先随便用一个较弱的攻击魔法触发解除反射盾，再用其他高威力的魔法攻击。战斗胜利后获得“ヨット帽”，把它交给冬子获得“犠牲のカード”。注意剧情发展到进入空之科学馆就无法再遇到该恶魔了。

剧情

找到的第一张预言上写着“尊奉昴之12兽／革命与破坏之风横扫之际／人皆欢笑礼赞　走下黄泉路的斜坡”。“昴”是Pleiades星团，在希腊神话中指代七位女神，这里意指以七姐妹学园为中心，学园四周的方向皆对应黄道十二星座。十二星座中掌管“革命与破坏”以及将来进化的是宝瓶座，位于七姐妹学园西北方的平坂区。“欢笑礼赞”包含英语“Smile”的意思，“黄泉路的斜坡”在日本神话中代指“黄泉比良坂”，“比良”与“平”谐音，所以下一个爆破地点一定是在平坂区的Smile平坂。

解除平坂区危机的同时又找到下一个预言：“尊奉昴之12兽／死亡与再生之泉喷涌之际／在那梦之悬崖　敞开通向黄金乡之路”。与之前的推理法相同，掌管“死亡与再生”是位于东北偏北方的天蝎座——梦崎区，梦崎区的GOLD则与“黄金乡”对应。舞耶的同住好友芹泽丽在这里训练体能，原先不相信爆炸事件的她看到沙袋里掉出的炸弹被吓走。找到下一个预言和起爆器后，一名假面党的男子出现。没想到这个男子曾经向芹泽丽骗婚，在达哉动手前，丽便召唤着Persona追杀起负心汉来。

这次的预言却不再像之前写作暗号形式，狮子王在消息里称自己会在港南区的天空科学馆等待众人。来到科学馆片刻，还不及寻找狮子王时，整个科学馆就陷入一片火海。达哉一行解救了馆内的孩子们，但出馆的道路已经被大火封锁，所有人都被赶到了楼顶。等待他们的是狮子王，即研究玛雅预言的榴原明成老师曾经的学生——须藤龙也。他用远程操作令之前奋力解救的Smile平坂和GOLD爆炸，激怒了众人。须藤无视众人的情绪，传达JOKER谜一般的话语“十年前的夏季，回想起来吧”。达哉等人对十年前发生的事情依然没有头绪，这时地面已经被大火烧得龟裂，须藤掉进了裂缝的火海中。另一方面，孩子们的流言“楼顶的餐厅是真正的飞艇”也成为现实，一行人急忙登上飞空艇，逃离了这片炎狱。

十年前的真相



主线流程

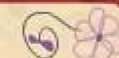
珠间瑠市~アラヤ神社

1.剧情之后队伍暂时解散，操控达哉和丽莎前往葛叶侦探事务所，与大家汇合。平坂区的武器防具店有新货上架，资金充足的话就给所有队员换一身装备。

2.走出事务所时获得イン・ラケチ。

3.前往莲花台的アラヤ神社，剧情之后前往岩户山。

岩户山



1.进入此地图后舞耶暂时无法与恶魔交涉。

2.B4F的尽头发生BOSS战。

シャドウ舞耶				
LV	HP	EXP	金	技能
38	2582	16520	17000	アクアダイン/ダイヤモンドダスト/マハンマ/ダークディメンション/毒ひっかき/水镜
特性	魔法攻击减半/暗、精神系无效。			

解说 战斗开始后，我方除舞耶外的队员全部HP减半，先用メディア回复。队伍里最好不要派弱水击和冰结属性的Persona，弱点为光的更要避免。由于BOSS对魔法有特殊抗性，直接用物理系特技或普通攻击总攻便可。

3.全角色与菲列蒙发生剧情，前往蜗牛山。

Per

岩户山

B1F　B2F　B3F　B4F

镜の泉　秘密の部屋　レッドイーグルの假面　ピンクアーザスの假面　イエローアウルの假面　ブルースワンの假面　BOSS

攻略要点

不要遗漏迷宫中的假面

岩户山迷宫关系到以后各角色专用Persona的获得，玩家务必不要错过地下一层和地下二层的4个假面，详细位置可参考地图。各假面与角色的对应关系为，ピンクアーザス（丽莎）、イエローアウル（荣吉）、レッドイーグル（达哉）、ブルースワン（舞耶）。

菲列蒙的Persona赠予

如果玩家在ゾディアック的荣吉剧情（选择“样子を見る”）、野外音乐堂的丽莎剧情（选择“样子を見る”）、空の科学馆的舞耶剧情（选择“舞耶にまかせる”）里的选项全部正确，那么将在打完BOSS后与菲列蒙的剧情里获得对应角色的初期Persona进化版。荣吉→ラダマンティス・改，丽莎→エロス・改，舞耶→マイア・改，且当玩家同时满足上面三个Persona的获得条件时，达哉也会追加新Personaヴィルカヌス・改。

流言恶魔 くちさけ

在岩户山剧情完成前，先与岩户山入口前的老人对话，打听到くちさけ的流言，找所长委托完任务就能在岩户山里随机遭遇くちさけ。它的HP很低，能够轻松击倒，获得战利品“クチサケのマスク”后交给老人，得到“メギドカード”。





剧情

飞空艇虽然成功起飞，却还是没能逃离大火的殃及。掩护孩子们进行了一场惊心动魄的高空跳跃，得以劫后余生。然而此时城市里却针对这次爆破事件开始流传“5个结伴的年轻人是恐怖分子”的流言，五个人一起行动实在太过招摇。舞耶让孩子们同样散布流言加以对抗，同时建议队伍先暂时解散，分头行动再到葛叶侦探事务所集合。

事务所中，电视新闻表明达哉一行的嫌疑已被洗清，冈村真夜老师却称世界各地流传的“希特勒最终兵团”的消息是真实的。据说该兵团科技水平极高，为了达成希特勒的怨念而暗中寻觅昴星遗迹，很有可能是假面党的真身。冈村称这些事情都在外星文明昴星的预言里有过记载，正是外星文明昴星开化了地球人的智力，创造出繁荣的地球文明。冈村、槿元和须藤三人研究多年，表明珠间琉市就是地球文明的发祥地，这片土地下沉睡着昴星人的巨大母船希泊巴。古代玛雅文明毁于昴星人之间的宇宙战争，驾驶希泊巴的伯隆提克族赢得战争。预言中还说希泊巴和水晶骷髅能帮助人类实现究极的梦想，把人类进化成“理解生命意义的新人类”，但进化的前提条件是让现今的人类全部灭绝。

冈本惊世骇俗的观点透着无限狂热，丽莎却在一连串的事件中记起了某件事。她召集大家前往阿赖耶神社，称将告知假面党和JOKER的真相。

十年前，阿赖耶神社曾发生过一起火灾，传闻一名少女被烧死在神社中。但是与这场事故相关的人却刻意失去了这部分记忆，而岩户山的镜之泉能够一点点照出被遗忘的过去。十年前，四个或缺乏父爱、或遭到同龄人排挤的小孩命运般地聚集在阿赖耶神社前，孤独的他们戴着特摄片中的假面，好玩似的成立了“假面党”。一个穿着水手服的初中生大姐姐和他们玩在一起，带给他们亦姐亦母的亲切感。孩子们乐于整天粘着这个大姐姐，快乐地嬉闹着，一天天忘记时间般地送走暑假。然而在暑假的最后一天，大姐姐却告知孩子们自己即将搬家。孩子们觉得自己遭到了背叛，用各种孩子气的稚嫩想法想把大姐姐留下来，他们甚至认为只要把大姐姐在神社里关上一天，她就不会搬走。四个孩子里惟一反对这个计划的达哉，也和大姐姐一起被关进神社。但在当天晚上，狂热相信昴星预言的须藤龙也为达成“赎罪之火”而火烧神社，达哉和大姐姐侥幸逃脱，但丽莎、荣吉和淳却都误以为大姐姐——也就是今日的舞耶早已葬身火海，在高压的自责情绪下出于自我保护的本能，他们将这段记忆埋藏到了潜在意识的最深处；舞耶虽然幸存了下来，精神上的重负同样让她失去这段记忆，并从此对火焰抱有恐惧情绪。黑须淳至今仍在生活在自己害死舞耶的痛苦之中，这份痛苦催生出了他的另一个人格，也就是JOKER。为了将淳从虚假的记忆中解救出来，众人再次上路。

希魔复活

主线流程

蜗牛山·前半

1.进入蜗牛山发生剧情，接着要选择正面突破还是迂回。选择正面突破时，迷宫的道路较为简单，但很长；选择迂回时，迷宫较为复杂，但熟练了路线后能很快走到。如果玩家想击破这里的流言恶魔，建议选择迂回。

2.通过蜗牛山前半的迷宫，到半山腰时进入豪杰寺，发生剧情。



蜗牛山·前半 迂回路线

蜗牛山·后半

蜗牛山·后半

1.通过蜗牛山后半的迷宫，进入カラコル。

攻略要点

流言恶魔 ジャンピングじじい

遭遇这个流言恶魔比较麻烦，首先玩家必须走到豪杰寺前，然后按原路返回到蜗牛山入口处的山麓，与ハイカー对话听取传闻，再委托所长散布，这样便可在蜗牛山后半的迷宫中遭遇此恶魔。将其打倒获得“ジャンプ下驮”，交给ハイカー获得“神光カード”。注意该流言恶魔任务必须在蜗牛山流程结束之前完成。

剧情

刚从岩户山找回记忆的众人，来到户外便看到令人惊愕的现象。一架架纳粹飞机像巨大的苍蝇密密麻麻地飞过天空，地面上也肆虐着纳粹的机器人。这些机甲部队的目标齐刷刷地指向蜗牛山顶的昴星遗迹——卡拉考。曾经给人类带来沉重灾难的恶魔希特勒，竟在流言的力量下真的降临到这个世上！

雪野暗自恋慕的前辈藤井俊介也在蜗牛山上，担心的雪野急忙上山寻找。半山腰的豪杰寺主持告知众人，藤井已经前往了山顶。



カラコル

1.在入口处与圣枪骑士团交战，这里要选择一起作战的同伴，根据同伴选择的不同，敌人会发生变化。

a.选择"俺が一人でやる"时，与ロンギヌス13交战（火炎系弱点）。

b.选择与荣吉或舞耶一起作战时，与ロンギヌス11交战（水击系弱点）。

c.选择与丽莎或雪野一起作战时，与ロンギヌス12交战（地变系弱点）。

2.遇到藤井后发生剧情，之后要求玩家做出选择。

a.选择"彼の想いを……无驮にする气か"时获得新Personaドゥルガー，之后能保持五人队伍在カラコル内部冒险，但不能使用迷宫里的电梯。

b.选择"4人で……先を急ごう"时不获得Persona，雪野暂时离队，之后在该迷宫里只能保持四人队伍，不过可以使用电梯。

3.在地下2层的ステラの间发生强制战斗。

4.地下3层的右上方有竖列的3个传送点，经由中间的传送点到达地下4层。

5.在地下4层的中心部桥发生BOSS战。根据之前入口处玩家的选择，这里的BOSS也会发生变化。

a.雪野在队伍中时，同时面对3个BOSS

ロンギヌス8

LV	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハアクエス／イルゾーン
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／火炎系弱点			

ロンギヌス9

LV	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハガルーラ／ポイズマ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／地变系弱点			

ロンギヌス10

LV	HP	EXP	金	技能
41	2265	6384	6800	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハマグナス／スクカジャ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／疾风系弱点			

B1F

B2F

ステラの间

B3F

中心部桥 BOSS

B4F

B5F

ステラの间

ステラの间

时の圆环の间 BOSS

B6F

カラコル

解说 三个BOSS都对物理有很高的抗性，如果当前队伍的Persona能够针对每个敌人的弱点逐个击破自然不错，没有针对性单体魔法的话，使用其他属性的全体魔法也有不错的效率。中了ロンギヌスコピー后角色一段时间内无法发动Persona，要等效果自行消失。打完该BOSS后雪野暂时离队。

b.雪野不在队伍中时，同时面对2个BOSS

シャドウゆきの				
LV	HP	EXP	金	技能
43	2504	10768	11000	ジオダイン／グライバ／フレイラ／暗天将雷炎阵／狂焰乱舞／高天烈风弹
特性	火炎吸收／核热、暗、精神系无效／水击、冰结系弱点			

レイディ・スコルピオン				
LV	HP	EXP	金	技能
43	2274	8384	10000	アクアダイン／マハアクエス／メディラマ／バルザック／蜃气楼／暗マハアクエス
特性	光、暗、精神系无效			

解说 这两个BOSS比圣枪骑士团难对付，会使用全体属性魔法不说，还有令我方发生即死的暗系魔法。如果我方不会光、暗反射魔法テトラジャ，建议直接上暗系无效的Persona。暗黑雪野有水击和冰结弱点，先集中火力消灭。

6.一直到达地下6层，在时の圆环の间发生BOSS二连战。

ジョーカー				
LV	HP	EXP	金	技能
45	2816	26880	22500	妖花烈风／徒花一闪／狂い咲き／百花缭乱／ハイプレッシャー
特性	光、暗系反射／精神系无效			

解说 不少攻击都附加不良状态，本身攻击并不强。

エンジェルジョーカー				
LV	HP	EXP	金	技能
46	3417	30000	0	ジオダイン／ハマオン／アルファブラスタ／圣王光临剑
特性	光、神经、精神系无效／暗系弱点			

解说 将普通的JOKER打败后BOSS会变成天使形态，如果在进入该迷宫时为五人队伍，那么之前在B4F离队的雪野会再次加入。天使形态的BOSS会使用光系即死攻击，我方的所有Persona最好都光系免疫，否则不但有可能被ハマオン即死，更会被圣王光临剑的追加攻击每回合夺去一半的HP，非常伤。

7.打赢BOSS后淳继承雪野的Persona能力，并获得新Personaヘルメス，雪野最终离队。

攻略要点

雪野

流程中已经提到，在进入迷宫前要选择雪野是否在队伍中。我们来分析一下，如果选择雪野暂时离队，那么玩家获得的惟一好处是可以使用迷宫中的电梯，但相应的坏处是要面对暗雪野和天蝎夫人这两个强劲的BOSS，同时在与天使JOKER对抗时只能保持4人队伍。反之，如果不让雪野离队，尽管无法使用电梯，但可以多获得Personaドゥルガー，且天使JOKER的BOSS战也能轻松不少。

角色最终专属Persona

根据玩家在之前岩户山迷宫中找到的假面，打完天使JOKER后菲列蒙会为获得对应假面的角色追加新Persona。之前已经说过对应关系了，这里不加赘述。注意这些Persona等级较高，SP消费比较夸张，先把Persona等级练上来一点再去迷宫，否则作战会非常吃力。

剧情

卡拉考是一个金黄色螺旋形建筑，希魔最终兵团正对此地的假面党人大开杀戒。雪野见到藤井时，被这场纷争波及到的他已经奄奄一息。藤井鼓励雪野在摄影师的道路上勇敢地走下去，把世间的美好和丑陋都忠实地记录下来。在遗迹中，雪野遇到了自己阴暗人格，这个阴暗人格代表雪野过去的茫然、妥协，坚定信念的雪野非但没有被阴暗人格蛊惑，还告知身为天蝎夫人的杏奈，人生之路上难免会跌倒、会迷惘，但人必须自己在跌倒的地方爬起来，并且不断向前。无论现在的自己如何堕落或如何无能，只有完全接受了自己，才能追寻到梦想。

遗迹中，大家看到了身为JOKER的黑须淳的记忆。淳一直认为当年奋力保护舞耶的是自己，而放火烧死舞耶的是达哉，丽莎和荣吉都是害死舞耶的帮凶。性格脆弱的他无法正视自己是当年神社事件的加害人之一，为了自我保护，淳无意识地扭曲了自己的记忆，并受到“普遍无意识”中混沌与阴暗的人格化身无貌神的蛊惑，化为JOKER，向达哉等人展开复仇。JOKER收集代表5种元素的骷髅，并用它们吸收向自己许愿的人们的能量，用这些能量引发预言中的大十字交叉（即九大行星以地球为中心排列成十字的现象），进化全人类。希特勒则是诞生自全人类负面人格下的情绪，人类一直渴望着破坏与进步，这一对矛盾的希望一直磨合着，因此诞生了最终兵团的流言，把希特勒召唤到了这个世界。获得神力的希特勒重拾征服世界、领导全人类的野心，这也是人类的负面情绪——忙于追随，懒于有主见造成的后果。水晶骷髅召唤出隐藏在珠间琉市地下的巨大宇宙船希泊巴，一旁静观的希特勒在希泊巴浮上之际夺走天之骷髅。JOKER的残党则带着剩下的4个骷髅逃散，满怀杀意的JOKER向众人发动袭击。

受到达哉一行的攻击后，淳终于恢复了正常记忆，但一直控制着他的巨大恶意无貌趁虚而入地完全控制了淳的精神，但淳心中的善意被完全分离出来，形成了盲目扭曲善意的Persona——天使JOEKR。天使把一切人类都归于恶，想以自己的制裁之剑进化全人类。经历了两场恶战，淳那停止在10年前的时间终于又开始正常地走动。不过感人的再会时间并不久长，淳那应该已经死去的父亲却出现在众人眼前，成为假面党的新首领，继续完成人类进化的疯狂计划。



诀别过去

主线流程

接下来的流程需要前往4大神殿，分别与主人公们过去的阴暗人格对抗，玩家可再前往各地整备一下装备。需要注意4神殿的攻略顺序虽然没有限制，但不同的顺序会造成每个神殿3F由结构A变为结构B（详细可参看地图）的变化，如果玩家想尽快通过剧情，可按照金牛→宝瓶→狮子→天蝎的顺序尽快完成，但如果玩家想尽可能地收集宝箱，则最好将之前的顺序完全反过来，即天蝎→狮子→宝瓶→金牛。另外，每个神殿的BOSS战都能让我方一名角色的特定Persona得到强化，请参看下表，务必要在BOSS战前换上指定Persona，完成强化。

神殿名	地区	变化前宝箱	变化后宝箱	强化Persona
金牛	港南	反魂香×2、御卵×3	反魂香×2、御卵×3、神光のカード	ヴィーナス（丽莎）
天蝎	梦崎	宝玉×3、御卵×3	ー	ハーデス（荣吉）
狮子	青叶	大币×3、フィジカルガード×3	御卵×3、フィジカルガード×3、灼热のカード	アポロ（达哉）
宝瓶	平坂	TECカード、50000	TECカード、50000，LUCインセンス	ヘルメス（淳）

天蝎宫の神殿

1.在2楼的北边和南边各有一个レリーフの间，选择其中一个打过去便可。

2.在3楼的天蝎の间发生BOSS战。

シャドウ荣吉				
LV	HP	EXP	金	技能
52	3711	23500	0	マハアクダイン／マハムド／マリンカリン／暗の审判／血のディボーズ／暗マハアクエス
特性	水击、暗、精神系无效			

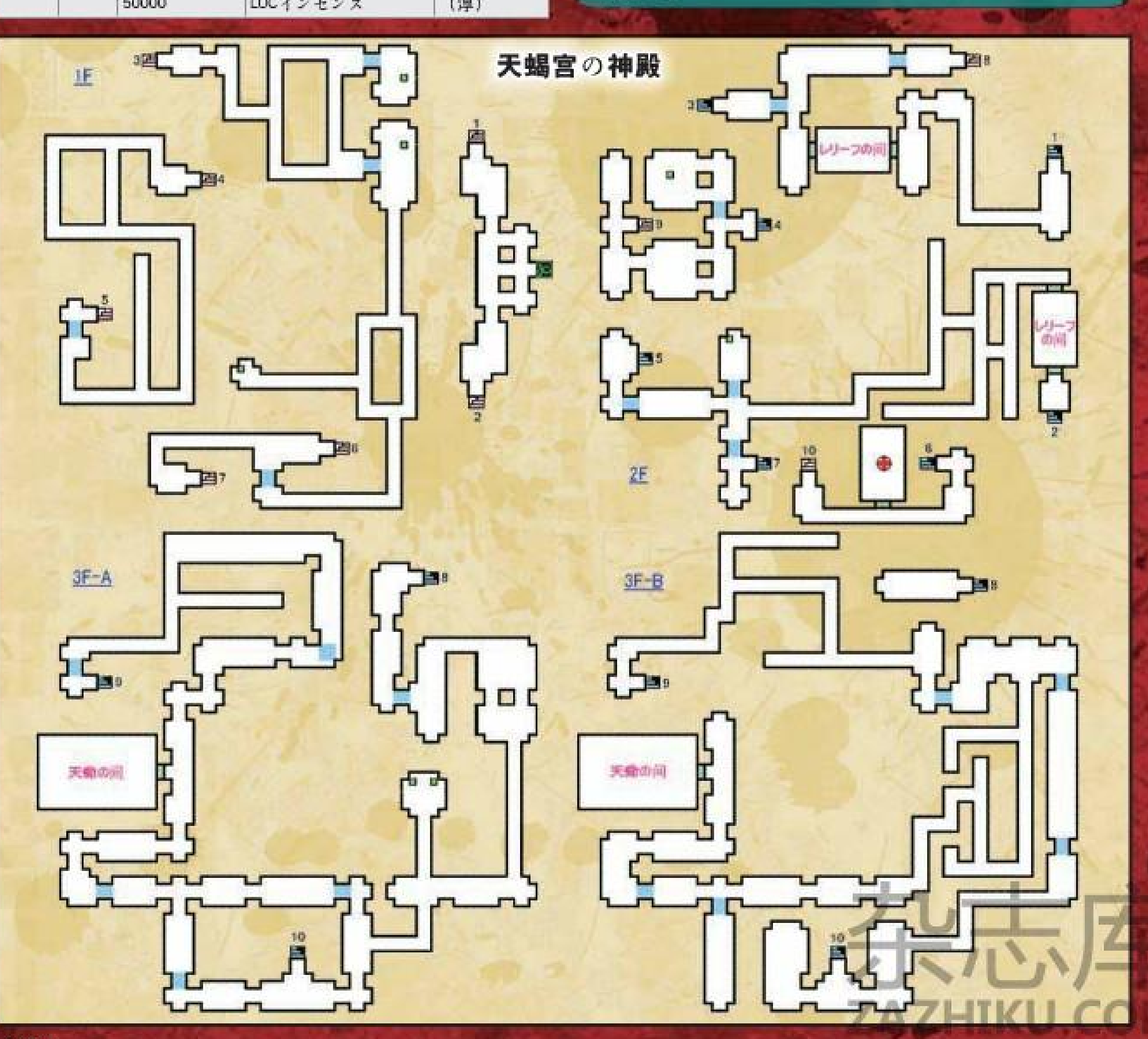
解说 本战给荣吉降魔ハーデス，战斗结束后ハーデス对核热和暗的抗性强化为“无效”。BOSS主要攻击手段为水击和暗系，并且会魅惑我方，记得带上解除道具。

攻略要点

该迷宫地面上有不少削减SP的陷阱，加上现在角色们的Persona消耗SP较快，最好携带足够的SP回复道具。

剧情

荣吉与自己阴暗人格的对抗。阴暗人格对华小路雅幼年时秀美容貌的执念，让雅在自惭形秽之余召唤出JOKER把自己变为昔日的苗条身材。战胜了阴暗人格后两人终成恋人，相信即便雅今后再变成一个胖姑娘，荣吉仍会不离不弃吧。





狮子宫の神殿

1.在2楼的レリーフの间发生强制战斗。
2.在3楼的レリーフの间发生强制战斗。
3.在3楼的狮子の间发生BOSS战。

シャドウ达哉				
LV	HP	EXP	金	技能
53	3590	23500	0	アギダイン/マハラギダイン/フレイラ/フレイダインダークノヴァイザー/ギガンフィスト
特性	火炎、核热、暗、精神系无效			

解说 本战给达哉降魔アポロ。战斗结束后アポロ对核热和暗的抗性强化为“无效”。战斗前会被提问是否还憎恨黑须淳，选项分别为：选择“憎んで……いるかもしれない……”时，达哉依然无法和淳协力交涉；选择“憎んでなどいない”或“自分も同じことをしたかもしれない”时，达哉和淳的关系成为“亲友”，之后可以协力交涉。BOSS的主要攻击手段是火炎、核热和暗系，依然主要防御暗系。

剧情

达哉的阴暗人格批评了达哉的孤傲离群，并且妥协于现状地无力挣扎，无法拯救他人乃至世界。达哉则完全舍弃了潜意识中对淳的憎恨，得为保护自己重要的人而奋不顾身。

狮子宫の神殿

1F

2F

レリーフの间

3F-A

3F-B

狮子の间 BOSS





宝瓶宫の神殿



1.在2楼的レリーフの间发生强制战斗。

2.在3楼的レリーフの间发生强制战斗。

3.在3楼的宝瓶の间发生BOSS战，需同时面对3个BOSS。

ロンギヌス5				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965	0	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハラギダイン／バルザック
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／水击系弱点			

ロンギヌス6				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965	0	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハマグダイン／ドルミナー
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／疾风系弱点			

ロンギヌス7				
LV	HP	EXP	金	技能
48	2500	10965	0	MG34／ガイスティブブリッツ／ロンギヌスコピー／マハガルダイン／ブリンパ
特性	物理攻击抗性强／光、暗、神经、精神系无效／地变系弱点			

解说 本战给淳降魔ヘルメス，战斗结束后ヘルメス获得向クロノス变异的能力。将ヘルメス练到满级，同时淳的等级足够时，可前往天鹅绒房间委托伊格尔变成クロノス。这3个圣枪骑士的战术与之前一样，使用各自对应的弱点魔法攻击即可。

宝瓶宫の神殿

1F

2F

レリーフの间

3F-A

レリーフの间

宝瓶の间 BOSS

3F-B

レリーフの间

宝瓶の间 BOSS



金牛宫の神殿

1. 在2楼的レリーフの间发生强制战斗。
2. 在3楼的レリーフの间发生强制战斗。
3. 在3楼的金牛の间发生BOSS战。

シャドウギンコ				
LV	HP	EXP	金	技能
52	3423	23500	0	アクアダイン/マハマグダイン/マカラカーン/魅惑のダンス/暗黒マハマグナ/暗のフォーミーラバー
特性	地变、暗、精神系无效			

解说 本战给丽莎降魔ヴィーナス，战斗结束后ヴィーナス对核热和暗的抗性强化为“无效”。BOSS的主要攻击手段为水击、地变和暗系，着重提防暗系魔法即可。战斗结束后会让玩家做出3个选择，选择“嬉しいよ”时，达哉和丽莎的协力交涉变为“凄くいい感じ”；选择“舞耶しか见えない”或“淳しか见えない”时，两人关系变为“ギンコ、失恋”，从此无法协力交涉；选择“荣吉、好きだ”时保持不变。

剧情

丽莎的阴暗人格讲述丽莎曾为了反抗父亲而一度堕落地尝试援交和嗑药，为了自己的社会地位去接近麻美和未步，追求达哉也是为了满足自己的虚荣心。丽莎表明自己深爱着达哉，这份想法从未发生过动摇。

金牛宫の神殿

1F

2F

レリーフの间

3F-A

3F-B

金牛の间

Persona2 罪

天真之罪

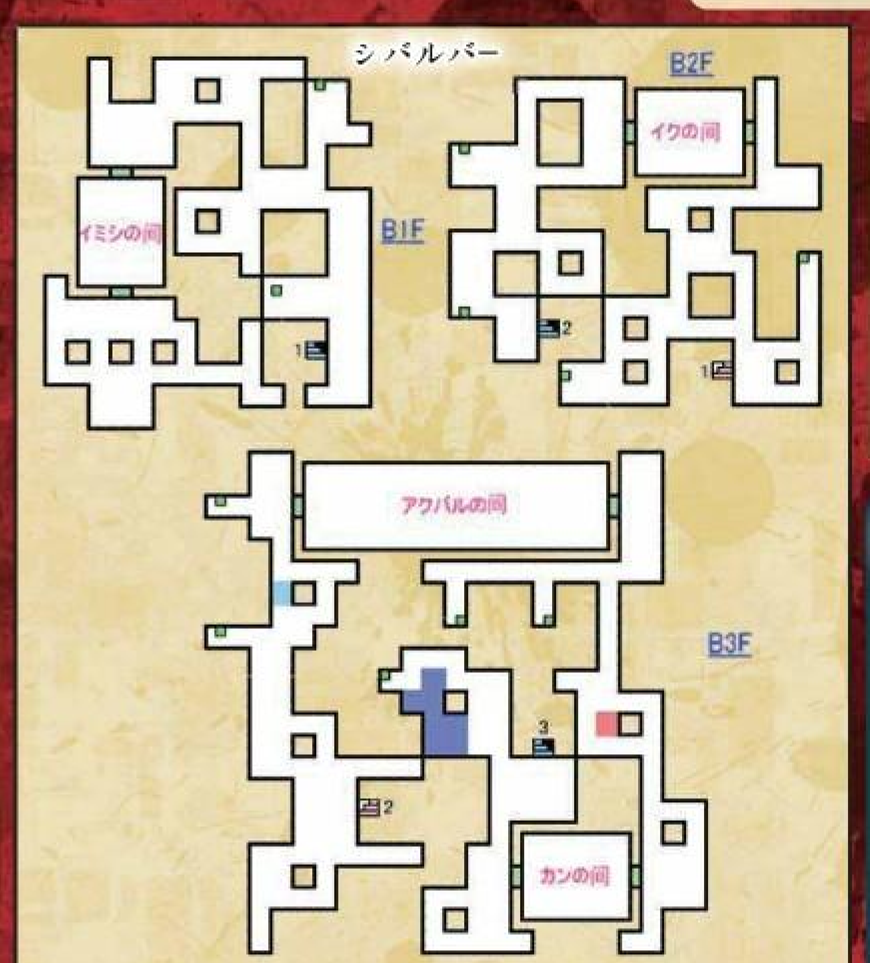
主线流程

完成了上一节的4神殿后，前往七姐妹学园。




七姐妹学园

1.从中庭的光柱前往天の川。





天の川

1.乘船前往最终迷宫シバルバー。注意这里的杂兵战是强制战斗，无法通过魔法エストマ回避。

2.当船开到一半时会要求玩家选择前进方向，天河里一共有6个分歧点，最短路线为1处“真ん中”→2处“右”→3处“左”。

3.在シバルバー入口处被询问问题，选项并不影响流程。

攻略要点

学生救助

该要点与主线无关。进入七姐妹学园后，1楼的男生要求玩家去解救各教室遇袭的学生。但走进这些教室发现，学生已经都被他人救了。如果玩家之前在击败反谷校长时选择的“生きてる”，那么询问学生可得知救人的是反谷校长。如果反谷校长已经死亡，那么剧情中救人的则是《P1》中的三名主角——上杉秀彦、桐岛英理子以及园村麻希。

シバルバー



1.进入シバルバー后暂时无法返回到珠间琉市，可先一直下到地下5层，借由ターミナル房间的传送装置往返于七姐妹学园。这时玩家应该积蓄了将近200万的资金，可向各地情报屋听取青叶区闹市的武器店和防具店的流言，再委托所长散布，这样就能去购买好装备。此外反魂香和SP回复道具也要多准备一点，后面的BOSS战会消耗很大。

2.在地下3层的カンの间选择“泣きたい时に泣けばいい”，达哉与舞耶的关系变为“关系が良くなる”。

3.在地下5层的テッチャンの间发生剧情，之后可使用天鹅绒房间和回复泉。本层的电梯可往返于地下8层。

4.在地下6层的マニクの间作出选择，同意丽莎或舞耶时，下一层迷宫最短；同意荣吉时，下一层迷宫稍长；同意淳时，下一层迷宫最长。

5.在地下8层ラマトの间发生BOSS战。战斗前会让玩家做出选择，选“当たり前だ”时BOSS的维持普通强度，选“どうかな”时BOSS的能力会有所提升。无论从剧情角度还是从攻略角度都建议玩家选择“当たり前だ”，敌人是最后4个圣枪骑士ロンギヌス，战术与之前一样，这里就不加赘述了。战斗胜利后获得スプリット・リブ，该道具会在后面的希特勒战里发挥作用。

6.在地下8层的ムルクの间发生BOSS战。战斗前会被丽莎提问，选择“好きだ”时两人关系变为“すごくいい感じ”；选择“いいや”变为“ギンコ・失恋”；选择“友达としてなら”变为“ギンコの片思い”。

メタル・ダディ				
LV	HP	EXP	金	技能
59	4773	40320	30000	あたたた／ほあた／秘孔突き／一喝
特性	光、暗、神经、精神系无效			

解说 由荣吉的思考化为现实的荣吉老爸，没有弱点，攻击也不带属性。注意他的秘孔突き有很高几率令我方的一名队员濒死，需要用反魂香或サマリカーム魔法救活。

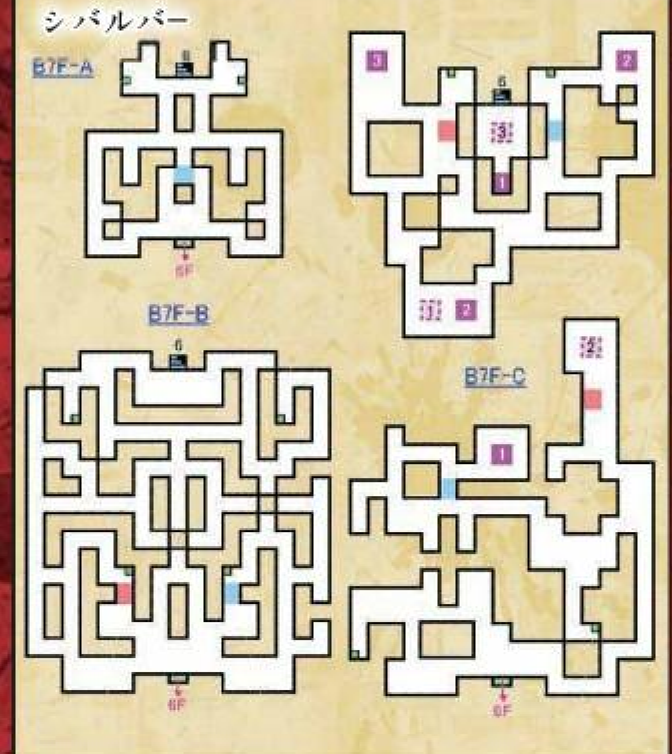
7.地下9层的オクの间发生BOSS战，淳不参与此战。

メタル・マム				
LV	HP	EXP	金	技能
60	5308	38880	32000	ゲラダイン／ムドオン／毒ひっかき
特性	魔法攻击反射／光、暗、神经、精神系无效			

解说 淳对母亲的幻想产物，由于全部魔法无效，我方只能使用普通攻击和物理技能。由于她会使用全员暗系即死魔法，玩家最好全员降魔暗系免疫的Persona。

8.地下9层的コールドスリープ部屋发生BOSS战。





ボロンティック1（最左）

LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／エクリプスミラー
特性	魔法攻击反射／物理攻击弱点			

ボロンティック2（左数第二）

LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／血のディポーズ
特性	水击、光、暗系无效／火炎系弱点			

ボロンティック3（正中）

LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／ダークノヴァイザー
特性	火炎、核热、光、暗、神经系无效／水击、冰结系弱点			

ボロンティック4（右数第二）

LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／暗のフォーミーラバー
特性	地变、核热、光、暗、精神系无效／疾风系弱点			

ボロンティック5（最右）

LV	HP	EXP	金	技能
58	2200	6720	0	アステロイドボム／テラーフォーチュン
特性	疾风、光、暗、神经、精神系无效／地变形弱点			

解说 5个幻想昴星人，最左边的魔法反射但弱物理攻击，需要优先击破。其余的4个BOSS各有其弱点和免疫属性，想方便地无差别伤害建议使用メギド系的万能魔法，如果队伍里的Persona还没有习得，那么可优先选择使用一种属性的魔法逐个击破。

9.地下9层最后的シバルバー中心部发生BOSS战。由于是两连战，且BOSS的强度都很高，需要先做好回复工作。

第一战 ヒューラー

LV	HP	EXP	金	技能
63	7792	63000	0	圣枪／圣柩／圣杯／ヴリルブリッツ／オメガブラスタ
特性	光、暗、精神系无效			

解说 希特勒的伤害输出并不高，不过オメガブラスタ和圣柩这两招都会追加暗系即死攻击，我方需要给全角色降魔暗系免疫的Persona，推荐使用各角色的最终专属Persona即可。圣枪会对我方一名角色造成伤害，并让该角色直到战斗结束都无法使用Persona，好在他使用这招的几率并不高，一旦不幸被命中需要用之前获得的スプリット・リブ解除（50%成功几率）。圣杯能让BOSS数回合处于无敌状态，要等待效果消失后才能攻击，这段时间注意回复即可。





最终战 グレートファーザー



达哉父亲（本体）

LV	HP	EXP	金	技能
68	13308	0	0	ファイアストーム／メギドラオン／失意の童梦
特性	光、暗、神经、精神系无效			

丽莎父亲（右手）

LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	大地の怒り／シールズブレイド
特性	光、暗、神经、精神系无效			

舞耶父亲（左手）

LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	ハイプレッシャー／追忆の波动
特性	光、暗、神经、精神系无效			

淳父亲（左脚）

LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	旋风阵／迷妄のチャネリング
特性	光、暗、神经、精神系无效			

荣吉父亲（右脚）

LV	HP	EXP	金	技能
63	5000	0	0	フィアトレント／マスター18
特性	光、暗、神经、精神系无效			

解说 五名主人公各自心目中父亲的实体化组合，分为5个部位，其中右手的シールズブレイド具备全员即死效果，要优先击破。右脚的マスター18会对我方一名角色进行连续18次攻击，基本会瞬秒一人，建议在击破右手后迅速将其处理掉。BOSS的攻击力很高，队伍里最好有2～3名角色拥有回复魔法，死亡角色较多时可使用崖っ缘粉末尽快复活全员。

10.大结局。最后还会让玩家做一次选择，选择“ぶん殴る”可让菲列蒙摘下假面。

剧情

获得了“从七姐妹学园地下的天之川可进入希泊巴内部”的情报，一行人来到了七姐妹学园的中庭。鸣罗门石发出不可思议的光芒，进入光芒之中的众人来到了传说中的天之川，经历了一段刺激的瀑布漂流大冒险，终于进入希泊巴。

在希泊巴的中心部，达哉等人见到了元凶无貌。无貌是全人类阴暗面的体现，只要有人类存在一天，无貌便永远不会消亡。居于普遍的无意识之海的它甚至不是通常意义上的“敌人”、“魔王”，和菲列蒙一样是人类多面性的人格化体现。无貌最后幻化成集结了5人父亲的怪异形象“伟大的父亲”，五人打倒内心对父亲的阴影，从对自我的否定重新回到肯定自我的路径上，发掘自己的存在意义和梦想，赎偿天真的罪孽。

然而一系列的因缘联系，让完成赎罪的主人公们必须面临“罪已成”的现实。一直幻想着人类灭亡的冈村真夜突然出现，用曾在传说中杀死圣者的朗基努斯枪刺中舞耶，完成玛雅预言的献祭。最终，人类的负面意识还是令无貌得逞，整个世界如同预言中那样被毁于大十字灾难，人类灭亡了。

依然在普遍的无意识之海，菲列蒙告诉大家，要斩断这所有的连锁，就必须抹去10年前大家相遇在那个夏天的事实，这样世界就会从那天诞生在另一个时间轴，获得延续。

另一个时间轴的世界，达哉、丽莎、舞耶、淳、荣吉，以及雪野、华小路雅……尽管不再拥有10年前的那场相会，梦想和命运，还是让他们都站在了彼此的身边。

THE END



玩后感

玩家刚接触本作时通常并不会被它吸引住，节奏偏慢不说，不少用语也给人故作高深之感。不过只要与台词丰富、性格各异的NPC对话，对游戏世界观不断加强认识，就能逐渐体会到“增之一分则太长，减之一分则太短，着粉则太白，施朱则太赤”的妙处。剧情的曲折度完全不亚于诡谲的文字类AVG，但最终体现出的中心思想却又积极向上，称之为一款教科书级的游戏并不为过。

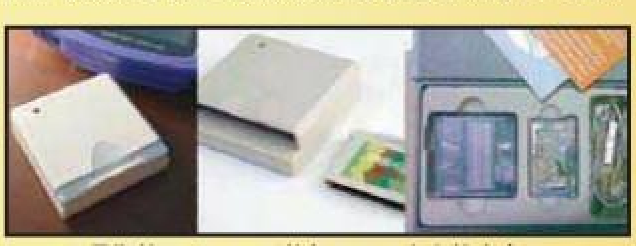
烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：EZFlash Ⅰ
生产厂商：EZFLASH
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb/512Mb

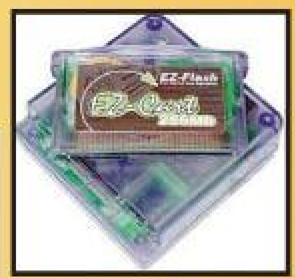
阔别许久的《烧录卡博物馆》在这辑的新闻站中重新登场。这一次要为玩家们介绍的烧录卡乃是GBA时期国产烧录卡第一代产品中的王者EZFlash Ⅰ。它在烧录卡届的地位就犹如迈克尔·杰克逊在流行乐坛一样重要。在EZFlash Ⅰ出现之前，GBA主机上的烧录卡产品主要以美国的Flash 2 Advance为主，但是其价格昂贵，发售渠道过窄，只能偶尔在香港、澳门等地方寻觅到，所以一般的国内玩家都很难接触到它，好在随后发售的EZFlash Ⅰ弥补了国内市场的空白。在EZFlash首发的第一批产品中，其规格容量主要以128Mb和256Mb为主，512Mb的大容量卡带是在EZFlash Ⅱ发售前期才被推出的，这里我们先来说说EZFlash Ⅰ的早期产品。128Mb和256Mb容量的EZFlash Ⅰ都是由EZ Writer、EZFlash卡带和USB电缆线组成的。其中EZ Writer就是烧录设备，它的外型被设计四四方方，但体积又十分小巧，使用时只要把EZFlash卡带插到这上面就可以通过USB电缆从电脑上向卡带里写入游戏了，这和GB主机上的烧录卡烧录原理是相同的。不过EZFlash Ⅰ有一个不尽如人意的地方，就是没有随产品附送相关的烧录软件，用户在使用前必须先到EZFlash的官网下载软件才可以，这在网络刚刚起步的那段时间是非常不方便的。不过官方对此的解释是烧录软件需要频繁更新，赠送光盘不仅会额外增加成本且意义不大，于是EZFLASH公司就将这个习惯一直延续至今，直到最新的EZFlash Ⅴ也没有改变，不过如今网络媒介这么发达，不附送光盘软件也是非常正常的事情了。在最初，首发的EZFlash Ⅰ因为奇货可居，价格被定在了1000元以上，是GBA主机价格的两倍，堪称是贵族们的奢侈品，普通的玩家很难有经济实力入手。但随后EZFLASH团队发生了一件不愉快的事情，某位开发人员看到了烧录卡产业的发展前景，脱离了当时刚刚起步的EZFLASH，并自立门户开发出了XG Flash烧录卡，其在外观、硬件上和EZFlash Ⅰ几乎就是孪生兄弟。不过因为主控IC的不同，XG Flash的售价要比EZFlash Ⅰ低上许多，上市时只有700元左右，这也迫使了EZFlash Ⅰ在后期进行了降价销售，再随后事情就是上辑介绍的Borden脱离EZFLASH了，可以说早期的EZFLASH公司是风雨飘摇的。好在产品的质量压倒了一切，EZFlash Ⅰ凭借省电和烧录速度快这两大优势获得了前所未有的成功，这也为EZFlash Ⅱ的诞生打下了最坚实的基础。除了省电和烧录速度这两方面的优势之外，EZFlash Ⅰ还有一个更大的特点就是可以清除游戏中的空白数据。因为GBA卡带都有指定的容量限制，厂商在开发完游戏后如果没有达到指定的标准容量，就会使用空白数据来填补卡带中的剩余空间，EZFlash Ⅰ在当时就可以清除这些空白数据，譬如《机战R》使用的64Mb容量卡带，但实际的游戏容量只有60Mb，EZFlash Ⅰ在烧录时就会只占用卡带60Mb的空间，这对于容量并不富裕的那个年代来说，是有跨时代意义的。另外EZFlash Ⅰ的硬件还有个非常强大的设计是使用了可充电式的钮扣电池，这样在使用GBA时就可以为卡带上的电池进行充电，避免因电池掉电而失去存档，这对于普通玩家来说也有非凡的意义，相比之下孪生的XG Flash就因省去了这个设计而被人诟病。在EZFlash Ⅰ的后期，EZFLASH公司又生产了最后一批512Mb容量的卡带，以弥补高端市场的欠缺，这批卡带主要是在模具上进行了重新设计，以更好的匹配在当时刚刚发售的GBA SP，除了之外也没有其他的改进了。同期，2003年后期EZFlash Ⅱ上市，EZFlash Ⅰ正式划上了句号，拥有硬件存档等功能的EZFlash Ⅱ成为了新一代的领军"人物"。



▲早期的EZ Writer形状都是四四方方的小盒子。



▲可能是写卡器的造型被人诟病，随后没多久就变成了半透明的塑料壳。



▲在后期的产品中，EZFLASH团队索性把EZ Writer紫色半透明外壳，乍看起来酷似当年风靡流行的紫色透明款式GBA。

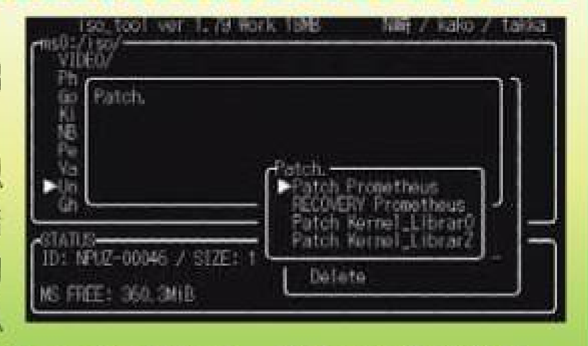


没想到日本地震带来的影响如此巨大。之前一直看好索尼的微单相机NEX-5C，但感觉价格太高，迟迟没有下手。等最近想购买的时候，却发现正处于严重缺货的态势，小型数码专卖店没货，连京东也没货。即使有现货的索尼专卖店，也需要按官方原价4999元的价格购买，比之前贵了近1000元。还好，PSP的价格只涨了百元左右，希望不要再涨了啊。下面一起来看看本辑的新软件吧。

文 C.H.1.

软件新闻

ISO工具 ISO Tool更新双版本



自ISO Tool推出以来，作者就几乎没有停歇，每隔一段时间都要推出新版。距离上一版本推出仅仅几天的工夫，作者又一口气推出了V1.973、V1.974两个新版。新版中加入了fake_np V9类似的功能；解决了fake_np变换功能输出文件地址错误的问题。新版内置了fake_np文件，在软件的DATA/fake_np目录下可以找到。用户需要先从PSN下载试玩版游戏，然后将ISO通过Convert fake_np选项转换，伪装成为正版游戏，就可以在官方系统下直接运行ISO了。

添加新关卡 《Take the BALL》V3.0.1版推出



PSP上的同人游戏《Take the BALL》于4月17日放出V3.0.1版。新版加入了全新的关卡；改变了关卡的排列顺序；修复了部分小错误。游戏的目的是要将小球控制在方格内，按×键停止小球，按START键返回主菜单。

添加图片编辑功能 Media Go V1.7放出



谁也没想到，索尼自家开发的这款名为Media Go的多媒体管理软件竟然能坚持如此长时间。Media Go的最初亮相是2009年，作为PSP go的配套软件出现。索尼的初衷很简单，意图打造一款与苹果的iTunes类似的软件，让用户能够轻松管理机器内部的媒体软件并进而推行在线游戏和媒体购买。遗憾的是，Media Go推出后，玩家们的反响并不大。不过索尼并没有放弃，一直在更新。4月下旬，索尼放出Media Go V1.7版。新版加入了图片编辑功能，能对图片进行简单的修改；添加了自定义媒体搜索；改良了拖放功能。如果你的电脑中之前装过Media Go，那可以通过在线更新的方式升级到最新版，免去了重新下载安装的麻烦。

加入新卡片《Wagic》V0.15.1版发布



集换式卡片游戏特别能让人着迷，相信现在还有不少朋友喜欢玩Konami的《游戏王》吧。而PSP上也有一款很棒的卡片游戏，它便是《Wagic》。《Wagic》在4月11日放出了V0.15.1版。新版新增了1000多张卡片；支持线程图片载入，图片更加顺畅；支持按钮图标，图标更加美观；添加了新的壁纸；更新了翻译；增加了新的关键词。新版中《Wagic》的卡片总数达到了13700张，如此量多的卡片足够大家研究好一阵子了。游戏目前不仅有PSP版，在Windows、Linux以及Maemo操作系统上都有相应的版本。如果你有诺基亚N900手机，也可以玩到《Wagic》哦。

国人自制固件 6.35PRO-B5、6.20PRO-B5发布



PRO系列的自制固件推出以来，受到了广大玩家的好评。一来是大家对国人自己开发的固件有着深厚的感情，二来PRO系列的功能也的确强大，完全能满足大家的需求。在4月下旬，开发小组又推出了635PRO-B5、620PRO-B5版固件。新版固件添加了USB充电功能；调整了插件载入；改变了默认配置；解决了系统信息显示可能引起的崩溃问题；玩PS游戏时能阅读自制说明书；替换了浏览器的下载地址，能够下载到记忆棒ISO目录中；解决了进入恢复菜单崩溃的问题；添加了《DJMax3》破解补丁。



每年的五一都是游戏机市场的转折点，过了三四月的淡季，五月开始会有小幅度涨价，看情况估计今年也不会例外吧，那么我们具体来看下五月前市场的情况是怎样的吧。



随着货源的不断更新和老货的消化，6.37版小P开始大量涌入卖场。破解与不能破解，小P的价格又开始慢慢走向两极。不能破解版6.37价格基本跌破千元，而剩下的6.35也被商家们有意识哄囤。加上春季交易会外单数量明显增加，小P行情已进入一个大踏步上扬的过程。基础色虽然库存丰蕴，但价格也出现了上涨的迹象。而历来受影响最快的彩色系已经一马当先地涨了两个价位以上。基础色系里的黑色报1180元，白色报1200元。价格均比四月下旬小涨20大元。彩色系里涨幅最厉害的是较受欢迎的红色、蓝色和紫色，其中稀缺的青瓷蓝更一度出现1350元的零售报价。其中红色报1310元、蓝色报1305元，紫色报1300元。涨幅均超过50元，这也只是开始。彩色系里受欢迎程度一般的黄色、绿色分别报1285元和1280元。在差价利益的驱使下，大量彩色换壳机已经陆续准备完毕，准备在调度的一声令下彻底投入市场。所以最进有购机意向的朋友一定要留个心眼多看多对比多摸，对商家的忽悠话要处之泰然。现在这个阶段的商家由于淡季的关系已经像是一头饿久了的老虎，誓要把前几个月的利润赚回来。在笔者日常的走访过程中已经发现了某些商家晚例会后竟然出现了像传销集团洗脑培训中的誓师场景，在商家和某些小工心中，利润最大化才是惟一的追求，所以这段时间购机的朋友一定要多加小心，事前先做个功课，自己心里也要有个底线，赠品、配件类，自己要考虑需求问题，不要被商家牵着鼻子走。对于小P的未来价格走向，笔者分析如下：要购机的朋友尽快出手，虽然现在处于价格上涨期，但6.37版本的出现加上春交会再加上五月旺季，整个价格趋势都是往上。然而随着6.35的卖少见少，到时可破解版本只能更贵。

和一片涨声中的背道而驰的任系掌机行情，随着3DS的热潮过后和游戏荒的呈现而走向跌势。日版蓝色报1850元、黑色报1820元。连一向走势平稳的NDSi也有一定程度下跌，黑白两基础色报1045元和1055元。彩色系冰蓝报1035元、深蓝报1080元、粉红报1100元。行货iDSi黑白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



眼看五一将至，各商家们都做起了迎接消费高峰期的准备，囤货的囤货，搞活动的搞活动，连个别批发商也以“休假”为理由不发货等着涨价,都别说JS们奸，批发商那才叫奸，找他拿货得到的回答就是“只有一两台了”，然后紧接着就放假不给拿货，放假归来价格就暴涨。

到目前为止PSP依然是最热销的。毕竟NDS已经被市场无情淘汰，而3DS又没有什么好游戏，整个市场看来看去也就只有PSP还比较合适了，现在价格也便宜，16G全套配置也只需要1500左右，PSP国内货源很充足，各种颜色也都不缺货，颜色不同价格也略有不同，现在的情况是黑色最便宜，红蓝粉色最贵，批发价有80元左右的差距。现在是入手的好时机，如果等过了五一可能会涨价，要再等降价的话估计要到七八月份去了。不得不感叹PSP的寿命之长，都发售6年多了，机能依然并不算落后，还能在市场上占据主导地位，各种游戏大作也在不断推出，甚至还被很多人拿来与3DS相比较。从这一点上来看，3DS似乎是挺失败的。

NDSL和NDSi估计再过不久就会从此消失在我

的市场动态里面了，虽然NDS作为史上销量最高的掌机，但终究逃脱不了被淘汰的命运，毕竟其机能实在是有够落后，而且任天堂在国内的人气也确实不如索尼，不过这也和两种主机的定位有关，NDS系列是确确实实针对掌机玩家的，而PSP的顾客群里至少有三分之一以上都不是玩家。现在如果有想玩玩NDS游戏的朋友可以去论坛上，聊天群里看看，不少玩家都急着出掉自己的NDS，而且价格也相当的低，全套两三百块的都有，不是有全新情结或者为了收藏的话大可不必花1000块左右去买一套全新的机子。

再说下配件方面，记忆棒最近没有太大的变化，相对于地震前还是要高30左右，估计短时间内是降不下来了，8G红棒和16G红棒的零售价大约在150和200左右，行棒的价格基本是组棒的两倍，个人比较推荐用组棒。至于烧录卡方面，还是只推荐DSTWO，虽然价格比较高但是质量和兼容性确实很好，而且在3DS上用能被识别出是个正版游戏而不是烧录卡，感觉上要安全许多。最近有新闻说已经有黑客小组能dump出3DS的游戏文件了，希望能出新的烧录卡来支持它吧。

最后我还是想要抱怨下，N3DS发售到现在实在是不太给力了，价格都不说了，首发国内3000左右现在跌到1800+，而且还有很多是有毛病的瑕疵机；太早买了3DS的玩家们花了高价，不仅没有"早买早享受"，反而是因为遭遇游戏荒而丢到一边吃灰。不过还好接下来即将发售的《死或生 次元》，《生化危机 佣兵 3D》等等都是不可多得的经典大作，但愿这些游戏的出现能给萧条的3DS市场带来一些生机吧。



PSP go虽然官方宣布停产，但是由于市场上该主机一直都是不温不火，因此价格不升反降，加上最近PSP-3000又开始涨价，黑色单机的批发价已经涨到了1200元，而一台PSP go零售价才1200元。而且PSP go本身就有16GB的内存，就算只买单机也完全足够了，截止到该主机停产，官方系统版本依然是在6.35以下，不存在破解上面的问题，如果接受手感的话完全可以优先考虑PSP go。PSP-3000虽然在市场上已经日薄西山，但是破解进程多少还是影响了主机价格（这个时候要是还有商家就地震问题炒作价格玩家可以果断无视掉），尤其是彩色主机一直时断时续，之前说过的《潜龙谍影 和平行者》捆绑的军绿色美版PSP-3000已经从当时的1200元涨到了1300元，与此同时翻新的PSP-3000渐渐有了量产化的迹象，玩家在购买时一定要先看好主机再成交，身边有PSP玩家的话最好能够在购机时一同前往，翻新机的最好辨别方法就是手感，让玩过一段时间的朋友上手一试就可以了，翻新机主要集中在黑色（彩色主机的话组装外壳的颜色差异太大，强行翻新的话完全是给买机的玩家看笑话），而按键不是常规的透明而是呈现出茶色，购买时还是比较好识别的。

3DS还是不怎么给力，虽然价格已经降到了1800元（这个价格绝大多数商家都是赔钱的），各种组装配件已经全面占领市场，好处就是玩家购机的成本又降低了，而正版游戏卡带价格因素倒不是卖不动的主要原因（在国内PS3即便破解了，大作发售后店里也依然可以卖得不错），没有一线大作还是制约了主机的普及速度。虽然现在单机价格比较便宜，但是玩家依然热情不高。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	1440	1160	840	1230	1240	1320	2000	255	150	–
北京	绿洲电玩	1350	1250	750	1100	1100	1350	1800	120	180	280
上海	易玩客栈	1350	1200	850	1130	1130	–	2050	–	190	280
四川成都	新亚电玩	1350	1350	800	1050	1050	–	2000	150	200	280
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1300	750	1100	1200	1360	2050	100	140	250
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	1180	600	1100	1150	1200	1850	90	120	–
安徽合肥	大拇指电玩	1200	1200	650	900	950	1000	2200	80	135	–
广西南宁	光派电玩	1250	1300	800	1150	1150	1280	1950	–	180	–
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1000	1300	1850	140	190	–
江苏苏州	哇靠电玩	1180	1180	840	1050	1090	1280	1980	180	100	
山西太原	逸豪电玩	1250	1250	800	1080	1080	1150	2100	100	150	300

硬件短消息

栏目主持:酷洛洛

文 就爱360

每天上网，第一件事就是看看3DS的破解有没有新消息。自从首发日买了日版3DS，一直强忍着买游戏的欲望。但即使这样，迄今已经购入了三款正版游戏，花费了千余元。买了街霸后又想买无双，然后又买了《山脊赛车3DS》，想控制自己真的很难。相信假日时日，随着发售游戏的增多，手头正版游戏突破十款非常容易。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

USB电源

品名：ゲーム机用 电源タップ
种类：电源
出品：Kokuyo
对应机种：PSP
官方价格：1200日元





能通过电脑USB端口充电的设备很多，像PSP-2000、PSP-3000、PSP go，甚至连NDS也都有专门的USB充电线推出，但始终开着电脑为掌机充电似乎有点大材小用。这款产品则充当了USB电源转换器的作用，可以直接连接市电，为内置的USB接口供电。产品具备了两个USB接口，输出电压为5V、1000毫安，可以为众多设备充电。

PSP go手柄支架

品名：PSP go用コントローラホルダー
种类：手柄
出品：ゲームテック
对应机种：PSP go
官方价格：2980日元

PSP go内置了蓝牙模块，可以连接PS3手柄进行游戏。PS3手柄更符合人体工学，玩游戏的手感很棒。而这款支架则是PS3手柄与PSP go主机的最佳搭档。它可以直接安装在PS3手柄上，再将PSP go放到支架上，让你能很方便地用PS3手柄玩PSP go游戏。支架带有卡扣，能很牢固地装在PS3手柄上，也不会影响手柄的正常操作。只是PS3手柄外加支架，总体重量会达到400g，不轻啊。







马里奥主题腕带



品名：スーパーマリオ メタル根付
种类：腕带
出品：ENSKY
对应机种：NDS/PSP
官方价格：280日元

想给NDS或者PSP配一个个性的腕带吗？那看看这款最新推出的以《马里奥》游戏中的人物为主题的腕带吧。腕带有多种样式，有马里奥、路易，还有小蘑菇、导弹头等等，造型可爱。而售价更只有280日元，性价比很高啊。

《科学超电磁炮》记忆棒

品名：とある科学の超电磁炮 MagicGate
种类：记忆棒
出品：角川书店
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：3480日元





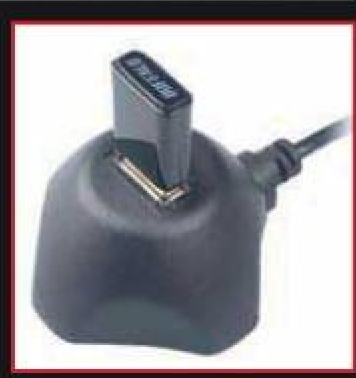
人气漫画《科学超电磁炮》即将被游戏化，搬上PSP主机。不过让炮姐的FANS们比较伤心的是，原本定在5月26日的发售日被延期到了8月11日。为了弥补FANS，角川书店将同期推出游戏限定记忆棒。记忆棒的容量为4GB，印有游戏相关主题。同时包装内还会附赠主题下载代码，能让用户获得限定主题文件。

USB无线发射器

品名：BUFFALO Wi-Fiコネクター WLI-UC-GN-B
种类：无线路由
出品：Cyber
对应机种：NDS/3DS/PSP
官方价格：2480日元

任天堂将于5月份开通3DS的网络下载机能，到时候会有N多有趣的东东提供给玩家。如果你没有无线路由器也不要紧，只要有一台能上网的电脑，外加这里介绍的USB无线发射器，就可以接收到无线网络信号了。产品的体积非常小，长度只有3.3厘米，插入到电脑USB接口后，几乎感觉不到它的存在。产品还支持Windows7、Windows Vista、Windows XP等多种操作系统。包装中还附带了USB延长线，方便用户使用。





PSP HD转换器

品名：ワイドdeポータブルHD
种类：视频 输出设备
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-2000/PSP-3000/PSP go
官方价格：9800日元

有不少玩家喜欢将PSP游戏输出到电视游玩，毕竟电视的尺寸大，看着更爽。不过以往的PSP视频输出设备，只能以480P的分辨率输出游戏画面，在液晶电视上显示效果很粗糙。而如今推出的HD转换器设备，则可以将原有的480P升级成为720P分辨率的画面，让你享受清晰的画质。产品内置了处理芯片，能够对PSP原有的画面进行插值处理，并扩大1.4倍。产品适合PSP-2000、PSP-3000以及PSP go，并且附带了HDMI接口，能够直接与液晶电视相连。美中不足的是，产品需要额外的电源进行驱动，并且画面会略有延迟。







GAME KALEIDOSCOPE

游戏万花筒

猎人们的佳话

胧月 提供

Capcom对《怪物猎人》的重视程度不言自明，不久前，官方又公布了从玩家处征集到的狩猎故事，其中的几个获奖作品均配上了温馨的图片，大家在看完之后，也许心底会不自禁地再次涌上“这款游戏真好”的感叹。

获奖作品1 我认识了她

通过《怪物猎人》我结识了许许多多的朋友，然后我和其中的一位狩友结婚了。现在我们生了一个健康的孩子，母子平安，我真的非常高兴。多亏了《怪物猎人》，不擅长与人交际的我才能拥有现在的幸福家庭，心里充满了对它的感激之情。能玩到这么出色的游戏真是太好了，万分感谢。



过本制作人评：能通过《怪物猎人》终成眷属，确是一段佳话。



获奖作品2 随从儿子

大家好，我是一位母亲，有两个分别读大学二年级和高中三年级的儿子。儿子们从《MHP2》起一直很开心地玩着这款游戏，我心里非常羡慕，心想一定要从新作加入猎人行列，所以比儿子们更早预订了《MHP3》，满心期待着12月1日的到来……可是当儿子们想预订游戏时，得知预订服务已经告罄……于是在游戏发售当天，我和儿子们为了《MHP3》一起排队。在那以后，他们带着很菜的我去狩猎各种怪物，让我这个没有实力的猎人也能强化武器和防具了。虽然我不知道《MHP3》能玩到多少岁，但我还是希望无论何时都能和孩子们一起出发狩猎。

一濑导演评：我认为亲子间的这种日常交流是非常宝贵的。

获奖作品3
恋爱的初级演习



高二以前，我完全不理解喜欢上一个人的心情。和朋友们聊恋爱话题时，经常有朋友说“喜欢得要死”，我却完全不理解这种想法。到了高二，学校里流行开了《怪物猎人》，我也和基本没有搭过话的同班女生就《怪物猎人》聊得热火朝天，这个转变似乎是在一天内就完成了。从那以后，我一天比一天愈发在意那个女孩，不经意间已经满脑子都想着她了，一直暗恋着。她是我的初恋。现在这个女孩成了我的女友，我们一起快乐地玩着《MHP3》。

过本制作人评：这就是青春啊！



获奖作品4
最棒的狩友们

一濑导演评：狩友遍天下，接下来到新的班级结交新朋友吧。

《MHP3》发售时，我们学校正临近期末考试。所有的兴趣小组都停止活动，大家都集中精力备考。可是受《MHP3》发售的影响，不少人都玩上了本作，我也是其中之一。可由于我期中考试成绩很差，父母不允许我玩。和曾经的狩友们大吐苦水时，他们说“那我们先去升HR，等你能玩的时候我们方便带你”。多亏了他们，我才安心地集中精神学习。期末考结束了，我终于玩到期盼已久的《MHP3》，在大家的帮助下现在也升到了上位！果然有狩友就是好啊。



获奖作品5
狩友·世界

过本制作人评：和国外玩家进行游戏交流，真棒！

我玩《MHP3》是通过PS3接续进行网络联机的，正与一个陌生的日本猎人组队时，一名外国玩家加入进来。由于他不会说日语，所以我们很发愁怎样交流。在不知道怪物英语名的情况下，我们一起去狩猎了。我想去打轰龙，可是这个外国玩家能听懂吗？我根据轰龙的片假名试着说“Tygalex？”，结果对方回答“OK，Let's go！”我们两个日本猎人都非常开心。后来，我们3个就以初中生程度的英语交流，开心地打猎。通过“那个素材完全打不出啊”之类的话题，我们跨越语言障碍，彼此感觉非常亲近。《怪物猎人》果然是连接世界的游戏啊。

获奖作品6
那个女孩是我的关键任务！



我是临考的初三学生，紧张学习的同时也忙中偷闲地狩猎，过着不紧不慢的猎人生活。我喜欢上了班里的一个女孩，我只跟清纯的她说过一次话，可是某天我悄悄听到她和朋友在讨论《怪物猎人》。我从来没听她说过对《怪物猎人》感兴趣，真是爆炸性新闻。从那天开始，我就鼓足勇气接近她。虽然即将毕业，但我不愿意就这样默默放弃任务，决定跟她就读同一所高中。总有一天我要向她发动猛烈追求，获得“恋爱”的称号！

一濑导演评：加油，男孩。


白菜提供

声优们在街头募金！“STAND UP！JAPAN 募金活动 in 秋叶原”



▲众声优在街头募金。

2011年4月3日，街头募金活动“STAND UP！JAPAN 募金活动 in 秋叶原”在秋叶原顺利举行。T.M.Revolution的西川贵教建立了东日本大震灾慈善计划“STAND UP！ JAPAN 2011 中央共同募金会”，而参加了这个会的声优小山刚志则策划了这次的募金活动。在他的号召下，共有15名声优参加了这次活动，他们分别是：小山刚志、平野绫、福山润、榊原ゆい、浪川大辅、米仓千寻、石川英郎、桃知みなみ、石井真、ジョイまっくす、岩男润子、池泽春菜、山本彩乃、藤崎ルキノ以及长岛☆自演乙☆雄一郎。

由于活动的主旨是募金，所以现场禁止握手、签名与合影等活动。但是各位FANS仍然源源不绝地杀到，即使是遵守秩序地排队也仍然将现场围了个水泄不通。由于过于拥挤还导致募金活动一时终止并改变会场，但最终在当日17点圆满结束。

提出策划的小山刚志先生在自己的博客上公布了金额：“虽然只是短时间的活动，但募集到了2,450,568日元。”这些钱将通过“STAND UP！ JAPAN 2011 中央共同募金会”送到受灾的群众手中。在文章的最后小山刚志先生说道：“这次活动说不上一帆风顺，给大家添了很多麻烦。但是我不认为开展募金活动是错误的决定，也不准备只此一次就停止。反省这次做得不好的地方，将为下一次募金活动做好准备。”

■人流量极高，拥挤不堪的现场。

■最右边是……？

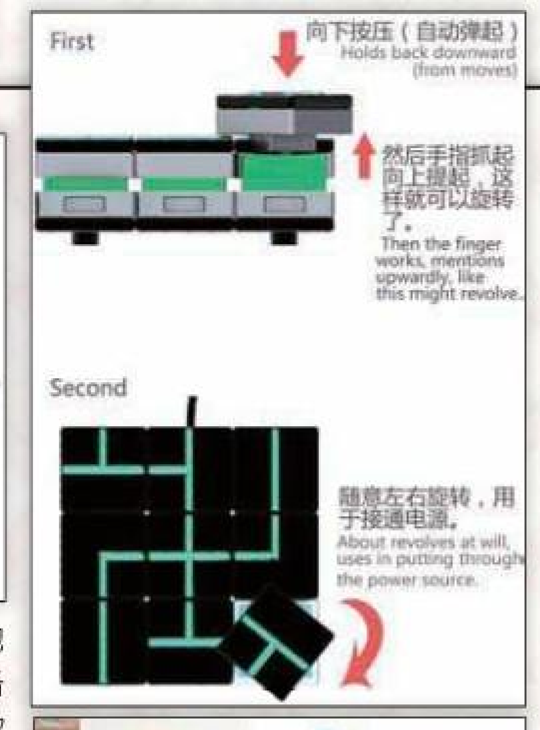
■改变了募金的会场。

■所以说你到底是哪位啦！

LIKY提供

USB集线器上玩解谜





USB集线器是我们平时经常会用到的电脑配件，也就是我们常说的分插器，它可以用来支持多个USB设备的连接。最近，国内一名充满创意的设计者设计出一款带有解谜功能的USB集线器——Puzzle USB Hub。

这个集线器分为上下两层，每层9个方格，下层的四周分布着多个USB插口，上层的9个方格是可以旋转的，看起来有点像魔方，而方格上绘制着电流线路，用户可以通过旋转上层的方格来连通不同的电路，使不同的USB接口接通，如果大家玩过《黄金太阳2》就应该记得游戏中就有一道类似的连接电路的谜题，非常有意思吧，如此富有创意的USB集线器你是不是也想买一个呢？不过，目前好像还没有上市。



苍穹提供

“《逆转裁判》系列”10周年纪念商品公布



▲第1弹中包括成步堂龙一、绫里千寻、绫里真宵、绫里春美、戈德、王泥喜法介、美贯、牙琉响也、牙琉雾人和一名隐藏角色。

▼第2弹中包括御剑怜侍、一条美云、糸锯圭介、宝月茜、狩魔冥、狼士龙、水镜秤、信乐盾之、裁判长以及一名隐藏角色。



自2001年10月12日《逆转裁判》第1作发售以来，系列已经走过了将近10个年头，累计销量也超过了390万。而在系列10周年之际，除了前段时间发售的《逆转检察官2》以外，Capcom还会有一系列的纪念商品和活动。目前卡社就率先公布了首款纪念商品——以《逆转裁判》、《逆转检察官》中主要角色为主题的橡胶挂饰。

挂饰以角色们的Q版形象制成，配合挂绳可以与手机、掌机等便携设备搭配，或者直接挂在钥匙串上。该产品将分为两弹推出，分别预定在5月下旬和6月中旬开始发售，整套（10个装）的售价为5000



▶面对如此可爱的角色，粉丝们还能说“有异议”吗？



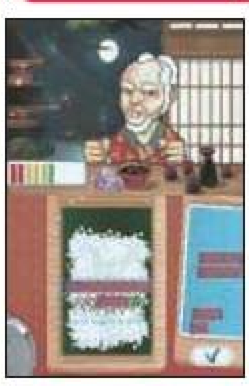
栏目主持 乌冬

文 koflover

随着3DS的推出，NDS渐渐退居二线，大作数量慢慢减少，而原本泛滥的应用软件游戏也从发售表中逐渐消失。这些应用软件游戏堪称NDS的一个特色，比传统游戏更有教育意义，比手机和电脑的应用软件更有乐趣。不知道未来3DS是否会继承NDS的衣钵，把这些应用软件游戏的传统发扬光大呢？

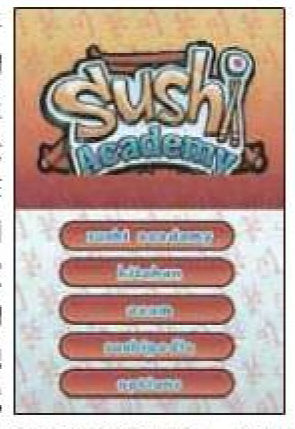
寿司学院 Sushi Academy

软件介绍



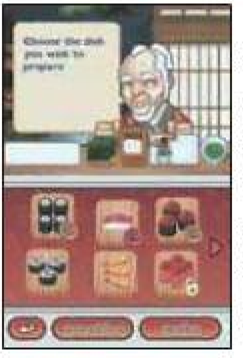
这款名为《寿司学院》的游戏，顾名思义是教玩家怎么制作寿司的。香甜可口的寿司人人都爱吃，但寿司在国内的价格不低，去回转寿司之类的寿司餐厅吃一顿更是要花掉不少银子。但实际上寿司只是一种小吃而已，就像包子、煎饼、烙馍卷菜那样，属于成本低廉、制作简单的食品，自己完全可以动手制作。这款游戏不仅传授给玩家各种寿司的制作方法，而且玩起来也非常有趣，玩法就像《料理妈妈》那样，通过触控笔就能体验到切菜做饭的感觉。不过制作寿司对手艺有一定的要求，只靠游戏中的示范可是不够的，必须要自己多实践才行。自己动手学做寿司，不仅能省下不少钱，而且也能让自己的家人和朋友一同分享品尝。

寿司学院



日本寿司的种类非常丰富，根据材料和制作工艺的不同，制作出来的寿司也是各具特色。游戏中一共收录了36种寿司（小吃）的制作方法，虽然比现实中的寿司种类要少得多，但对于玩家来说，如果没有烹饪基础的话，这些寿司的制作方法也足够学一阵子了。这款游戏强烈推荐给喜欢美食而且有动手能力的玩家，尤其是各位女性读者朋友。值得一提的是，这款游戏是美版，不像日文游戏那样存在严重的语言问题，有一定英语水平就很容易看懂。不过游戏里各种寿司和小吃的名字都是日文直译，稍微学一些日文的话理解起来可能更容易些。

寿司学院（Sushi academy）



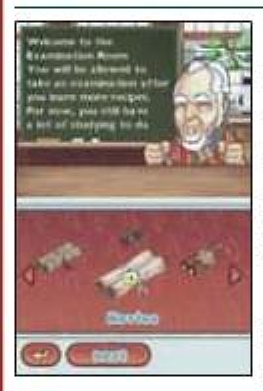
这是游戏的主要模式，玩家需要为白发老人（寿司大师）制作不同的寿司供他品尝，如果做的质量比较好的话，他才会把新的寿司制作方法传授给玩家，也就是解锁新的关卡。游戏中一共有36种菜品，除了各类寿司外，也包括了天妇罗等常见的日本小吃。每种菜品都有练习（Practice）和制作（Make）两个选项，练习中可以反复进行其中一道工序，而制作就要求一次性把所有工序都完成了，

寿司百科（Sushipedia）



相当于一般游戏的资料查询模式，在这里可以了解到关于寿司的各种知识，内容相当翔实。共分为历史（History）、礼仪（Etiquette）、原料（Ingredients）和配方（Recipes）这四项。建议读者朋友们在这个模式下仔细阅读一下，不但能掌握不少知识，而且能提高英语阅读的水平，一举两得。

测试（Exam）



当玩家在寿司学院模式下解锁了一定数量的关卡后，就可以在这个模式下测试自己的水平，一共分为新手（Novice）、进阶（Advance）、专家（Expert）和大师（Master）四个等级。解锁的关卡数量越多，就能开启更高级的测试。

厨房（Kitchen）

这个模式中玩家需要学习各种食材的制作方法，这些食材都是制作寿司时必不可少的原材料，包括有：米饭（Rice）、芥末（Wasabi）、紫菜（Nori）和配菜（Decoration）这四种。不过在实际制作中也未必要照本宣科，按照游戏的方法来做。比如芥末一般都是直接购买成品，而紫菜的话，买烤好的海苔成品就可以了。其实海苔和紫菜本来就是同一种东西，海苔是日语中对紫菜的称呼而已，传入国内后就比紫菜听起来更具有神秘感。



设定（Options）

用来进行游戏的一些基本设定，如变更记录、开关音乐、观看制作名单等等。

寿司的起源和种类

寿司虽然是日本代表性的食品，但最早也是源自于中国。早在东汉和三国时期，寿司就已经在中国流传，当时人们把饭团与肉类混合并压成小块，最后再用醋或盐来腌制，使其易于携带和长期保存，作为长途跋涉时的食粮。日本奈良时代（公元700年左右），寿司由中国传入日本，制作工艺和原料也发生了一定变化，逐渐成为现代的寿司。

寿司的日文平假名写法是すし，罗马音是sushi，写成汉字的话一般写作“鮨”（音yi）。寿司大致可以分为三类：卷鮨、握鮨和箱鮨。卷鮨就是将米饭在紫菜上铺开，然后放上配菜，最后卷起来再切开。这种寿司的做法很类似于国内北方的煎饼馃子和菜蟒，在许多寿司外卖店中都很常见。握鮨是将米饭和配菜（以鱼刺身为主）压成一块，有时候还会用紫菜条将它们包在一起，吃的时候要一口吞掉以免使米饭和配菜分离。在寿司餐厅中这种寿司比较常见，而且由于刺身的成本较高，所以握鮨的价格也比较昂贵。箱鮨是一种比较特别的寿司，先将米饭和配菜倒如特制的木盒中，加盖压紧后再把寿司从木盒中拍出来，根据需要可以切成小块或保留完整的大块。箱鮨看起来很像是蛋糕，造型也非常精美，当然价格也是最高的。大阪的箱鮨是非常有名的，在大阪旅行或打工的人们往往会把箱鮨带回家当作礼物送给亲朋好友。



■右上方的是卷鮨，其他的都是握鮨。



◀宛如艺术品的箱鮨。



游戏美图秀

看回函表时发现不少人反映“美图秀”栏目越来越宅，越来越偏离游戏的主题，越来越不清凉，虽说不能做到一次性满足所有人的要求，但做一辑不宅的“美图秀”本人还是可以办到的，我可是博爱主义者！

栏目主持：阿鲁

白菜：相比爽子，胡桃才是我的菜！

酷洛洛：风早不要你，还有我呢！

阿鲁：mayuyu，你敢不这么DD么？

※DD是日文“誰にも大好き”的缩写，意思是——喜欢所有人。


酷洛洛：怎么混了些不该出现的东西？
阿鲁：果然还是这种东西才能吸引宅男的眼球啊！
白菜：阿鲁做完这辑“美图秀”估计得坏掉半个月……
Kimi ni todoke
酷洛洛：任何一段完满的感情都是不值一提的。
胧月：你又在塑造形象了。
君に届け



火纹大陆

文 火花天龙剑 失落的勇者

从1990年4月20日“《火纹》系列”第一作《暗黑龙与光之剑》发售，至今已经有21年了。这21年来的风风雨雨，也使得系列作品随着时间的变迁逐渐有了较大的改变。笔者虽不敢妄称系列的铁杆粉丝，但是对于这个系列的变化多多少少还有些自己的看法。本辑专栏就简要地说说本系列在这21年来几点比较显著的变化，由于NDS的两部作品是复刻作品，所以不在讨论范围之内。

“《火纹》系列”作品的变革

一、主角的身分

说到“《FE》系列”主角的特色，很多老玩家的脑海里立刻会浮现出“剑”、“披风”、“王子”之类的词语。这可以说是该系列大部分主角的特色，虽然出现过一些另类，比如《圣魔》里不会用剑的伊弗列姆等，但是一直以来，剑和披风几乎可以说是《火纹》主角的标准形象，而这些大家耳熟能详的特色中惟一变化得比较明显的就是主角的身分。早期的主角几乎都是王室身分，加贺昭三离开后，主角的身分大多成了某领地的领主后裔，而在2005年发售的《苍炎》中，主角甚至完全摒弃了之前的王室或者贵族的身分，真正成为了平民。究其原因，应该是系列创始人加贺是一个比较注重血统论或者说是个贵族情结较重的人，所以系列作品的主角身分高贵也就可以理解了，而关于加贺的贵族情结和血统论，在当年的《系谱》中可以说是发挥到了极点。玩过《系谱》的玩家应该都有过这样的感受：只要是有血统的人便会影响到成长率、武器等级甚至影响其能否继承亲代留下的武器；一些没有血统或者是没有贵族或王室身分的角色则往往比较难培养，《系谱》下部几乎给我一种主角塞利斯带着一群王室贵族的后代把敌人扁得死去活来的感觉……这个特色并没有随着加贺的离开而立即消失，毕竟当时已经根深蒂固了，后来的制作人自然也考虑过改变这个惯例，不过一下子完全改变又可能会让玩家不能接受，所以才有了“王室身分→贵族身分→平民身分”的过渡过程。不过话说回来，加贺虽然是一个注重血统和贵族情结的人，但是在他制作的最后一部《火纹》作品——《多拉基亚776》中则改变了主角看待问题的角度，熟悉剧情的玩家都知道，

主人公利夫在剧情中更多的是从平民的角度来看待这场战争，从而逐渐成长为贤明之主，这一点应该也可以说是系列作品的变革之一吧。

二、善恶观

这一点我相信玩过大部分作品的玩家都会有所共鸣。系列前三作的善恶观有些过于绝对，加贺通过剧情以及一些重量级的反派角色所展现给广大玩家的便是这种绝对的善恶观，虽然把卡谬、米歇尔这样的角色归类到反派可能有些牵强，但是总的来说，这三作剧情所表现出来的善恶观相当的明显，一个比较形象的例子就是我方没有人能够用暗魔法……当然这样的善恶观之所以存在也和当时的机能、容量限制有关。虽说《系谱》的善恶观并没有多大的改变，不过第七章压制了沙漠里的城堡后雷文对塞利斯所说的话“善恶并不是那么简单能够区分的东西，应该憎恨的并不是拥有邪恶之心的人，只有这件事不要忘记”则从侧面印证了加贺已经开始想要改变这样过于绝对的善恶观了。而从《封印》开始，这样的善恶观就已经不复存在了，该作最大的特色就是其在剧情上体现出来的则是平等而理性的看待问题，它彻底地抛弃了加贺时代《火纹》作品中的绝对善恶，并一直延续到现在。

三、剧情模式

说到“《火纹》系列”早期的剧情模式，很多玩家立马就会想到“王子复国”这四个字。可以说，加贺时代的大部分作品，其剧情模式几乎都是“王子复国”的模式，毕竟这个模式在初代刚诞生的那一段时间还是相当受欢迎的。但任何事物都是有审美疲劳的，如果系列每一作都是这个模式就未免过于老套了……在加贺离开之后的作品可以说大部分都跳出了这个模式，《烈火》不仅彻底抛弃了王子复国的剧情模式，更是摒弃了系列作品之前一直保持的“国与国之间的战争”这样的主题框架，《烈火》所体现出的主题更像是冒险传奇而非国家间的战争，主人公的对手不再是别国的正规军队而是一些来自民间的暗杀者。而之后的《苍炎》和《晓女》更是涉及到了多个种族之间的争斗，这些都是以前的作品里从未涉及过的领域。可以看出这十多年来制作人一直都致力于多元化剧情模式的探索，而并不是继续拘泥于“王子复国”这种已经过时的老套路。

四、冷兵器之间的平衡性

这点我相信很多斧男控都深有感触。或许是加贺本人就倾向于剑士系职业的缘故，早期的作品中光从武器属性设置就可以看出加贺本人的这种倾向。以比较典型的《纹谜》和《系谱》为例，一般剑系武器都很轻，而斧系武器就明显要重很多，命中率还低。而这两作中是没有体格概念的，再加上用剑的职业和用斧头的职业在能力上限，尤其是速度上限上有着明显区别，因此装备斧系武器的角色在与剑系武器的角色交手时在攻速上自然就大大的吃亏了。不仅如此，《纹谜》中能够使用斧头的职业只有斧男，而且还不能转职，更要命的是《纹谜》下部中我方没有斧男，拿到的银斧都只能卖钱了，这不得不说是制作人有些过于偏心了。不过这个弊端在加贺离开之后就得到了好转，某几部作品的斧系武器甚至还有压过剑系武器的势头，《烈火》中手持斧系武器的海克特尔还是三位主角之一，武器间的平衡性也在渐渐趋于合理。



文 AKIHA

栏目主持：白菜

四月新番重装上阵。与游戏方面联动的有《斯坦因之门》，喜欢宫野真守的女性玩家不要错过。另外四月新番中钉宫与新房出没，有兴趣的可以去查查看。

本辑供大家欣赏的报道氛围比较轻松，也许可以缓解一下最近铺天盖地的日本核泄漏消极情绪。最后的译名乱弹比较有意思，看完之后让我也有恍然大悟的感觉。

轻松日语教室

在奔驰上划“奔驰” 58岁医生被逮捕

日本千叶县船桥市警察于2011年3月3日，以损坏器物的罪名逮捕了名为八木佳彦（58岁）的医生。嫌疑人涉嫌在公共停车场，利用钥匙，于高级奔驰轿车上划上“奔驰”字样。事件发生在当日中午1点15分，嫌疑人在某女性牙科医生所停泊的奔驰轿车上，利用自家的钥匙，划上了每个字长约20厘米的“奔驰”字样，之后被恰巧在场的男性用户制服。根据警方调查，八木嫌疑人与车主并没有面识，刻字的原因是“自己也想要一台奔驰，但是没钱买”。



>亀にカメっていたずら书きしたニュース思い出した。（ka me ni ka me tte i ta zu ra ka ki si ta nyu—su o mo i da si ta。）

译文：让我想起报道过的在龟壳上刻上乌龟两字的恶作剧了。

>58かよ、いい岁してなにやってんだよ。（go jyu—ha qi ka yo、i i to si si te na ni ya tten da yo。）

译文：58岁耶，一把年纪了在搞啥啊。

>“ベンツ”への思いが凄かったんだろうな。（ben tsu e no o mo i ga su go ka ttan da ro—na。）

译文：他对“奔驰”还真是执着呢。

>持ち主が间违わないように书いてあげたんだな。その优しさが五脏六腑に染み渡るで……（mo qi nu si ga ma qi ga wa nai yo—ni ka i te a ge tan da na。so no ya sa si sa ga go zo—ro ppu ni si mi wa ta ru de……）

译文：为了避免车主认错车子特意划上的吧。真是感人肺腑的温柔啊……

>ベンツに他の车の名前を书かなかっただけまだ良心的じゃねw。（ben tsu ni ho ka no ku ru ma no na ma e wo ka ka na ka tta da ke ma da ryo—sin te ki jya ne。）

译文：没在奔驰上刻上其它车的名字还算是有良心了（笑）。

>开业医って最高の胜ち组と思われているんだけれど、ベンツも买えないのか。庶民の梦を坏さないでくれ。（kai gyo—i tte sai ko—no ka qi gu mi to o mo wa re te i run da ke re do、ben tsu mo a e nai no ka。syo min no yu me wo ko wa sa nai de ku re。）

译文：一直以为私人诊所的医生是人生的赢家，结果连奔驰也买不起吗，别破坏平民的梦想啊混蛋。

>あれか、七夕の短册に欲しいもの书く感じ？

(a re ka、ta na ba ta no tan za ku ni ho si i mo no ka ku kan ji？)

译文：那就像是在七夕的使签上写上想要的东西那样么？

>いい年したジジイが鍵で彫ってる姿想像したら噴いたw。耻ずかしすぎるだろ。（i i to si si ta ji ji—ga ka gi de e tte ru su ga ta so—zo—si ta ra fu i ta。ha zu ka si su gi ru da ro。）

译文：一想到一把年纪的老爷子用钥匙刻字的样子就喷了（笑）。太丢人了吧。

> みってこういうのなのなあ。どうしょうもないというか、无驮すぎー。（ne ta mi tte ko—i u no na no na—。do—si yo—mo nai to i u ka、mu da su gi—。）

译文：这就是所谓的嫉妒么。与其说毫无意义，还不如说白费劲。

>高级车と书けば许してもらえたかも。（ko—kyu sya to ka ke ba yu ru si te mo ra e ta ka mo。）

译文：如果写的是高级车说不定就原谅你了。

在日本，学医是非常赚钱的，而自己开设诊所的医生更是财富的代表。虽然奔驰是名牌车，但也没强到买不起的地步。事实上事件中的车主不就是一位牙医吗？而这位58岁，甚至有着自己诊所的老医生，竟然做出如此令人哭笑不得的行为，当真让笔者瞬间哑口无言。而且问到作案动机时，回答竟然是“自己也想要一台奔驰”。喂喂，这根本就没有构成动机好不好？这跟在人家车上划字有半毛钱关系啊？虽然这位老爷子确实是在犯罪，不过案件本身吐槽点太多，反而让人觉得他有点可爱了……也许是笔者个人的错觉？总之一家之言，如果有些不谨慎，也还请大家多多包涵了。

游戏译名乱弹

原名：お姉チャンバラ
译名：御姐武戏

2011年3月24日，声名远播的“《お姉チャンバラ》系列”最新作《お姉チャンバラSPECIAL》登陆PSP平台。游戏的主要内容是操控着装大胆性感的御姐用冷兵器砍杀成群袭来的僵尸大军，也就是所谓的暴力+美女。游戏本身的素质大家见仁见智，笔者就不在此多加评论了。本栏目的核心是探讨游戏译名的来源，因此大家都把目光集中在下文吧……那个还在看封面的，说你呢。

如果记忆很好的同学应该还记得，在很久很久以前，笔者曾经写过分析NICO弹幕的文章，里面提到了一种复合词，例：オソロシア=オソロシイ（恐怖的）+ロシア（俄罗斯）。虽然这并非正规的日文语法，但其在简短的言语间表现出的几种意思以及词组间透出的诙谐感，使得其在非正式的文书形式上流传广泛。说回正题，“お姉チャンバラ”正是这样一个复合词。如果单单是断句为“お姉チャン+バラ”的话，只会得到“御姐+玫瑰”，这也正是网络上《御姐玫瑰》这个译名的形成方式。而实际上，“お姉チャンバラ”的断句组合方式应该是“お姉チャン+チャンバラ”——チャンバラ原本的意思是刀剑相交的音效，进而演化为电影中的武斗场面，比如チャンバラ映画就是指武打片。大家看看上一段提到过的游戏主要内容，就不难理解为何笔者会认为这个译名比较靠谱了。



在这个译名上，“玫瑰”与“武戏”的分歧就在于对复合词的判断。这里其实有个小诀窍，那就是要特别注意片假名。一般来说日文在行文中都用汉字与平假名，一旦出现片假名的话，就代表这个地方有蹊跷，有可能是作者想要重点表达的部分，也有可能藏着什么玄机。有点日语基础的同学对于お姉ちゃん这个词应该不会陌生，但注意游戏标题用的可是お姉“チャン”。为什么这里要特意用片假名？往这个方向思考一下，行文者的本意应该就不难推敲了。

P.S.以上分析纯属个人见解，如有拍砖冲动，还请手下留情，当然最好是一笑置之。

经典主题乐园

好游戏
永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 机器人



▲这个机器人是红白机的外设之一，虽然实用价值不高但想法还是不错的。

相信大多数“萝卜控”在拿到本辑《掌机王SP》时已经在《第2次机战Z》里鏖战正酣了，本次专栏就应景地做一个“机器人”主题的游戏推荐吧。可能一提到机器人，大多数玩家脑海中浮现的都是《机战》以及《高达》等系列作品，不过本辑栏目要做一个限定，推荐《机战》和《高达》以外的优秀机器人游戏。另外，本辑开始口袋光环中除了有附赠的游戏Rom外，还会追加适用于NDS和PSP的模拟器，具体的使用方法请参看文件夹下的说明文本。



太空模拟战II 月之冲击

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	S·RPG
游戏年份	1996年

由工画堂工作室制作、老牌厂商Hudson负责发售的《Earth Light》可能并不广为国内玩家所知，但2代绝佳的素质绝对堪称战棋游戏史上的一块瑰宝。国内玩家更喜欢把这款直译名为“地球之光”的游戏称作“太空模拟战”，不过本作的系统与“《梦战》系列”还是有不少区别的。

游戏的人设和机设都非常靓丽，机体的攻击方式分为机动、舰船、白兵、爆击4种，司令官的专属机体还有特殊技能，针对敌方的机体种类选用合适的进攻方式才能起到最佳的效果。本作系统的核心围绕着许多战棋游戏都采用的ZOC、即“支配领域”展开。司令官对于处于自身指挥范围内的小队机体有能力补正，当我方在数机相邻的前提下发动攻击的话，可以获得“支援”效果以提升攻击力；当我方部队站位对敌人形成“包围”时，其防御力甚至会直接减半。配合着地形效果、机体特性等要素，让本作极具战略感。游戏存在着3种结局，最终章也有两种截然不同的路线，在部分关卡中达成特定条件的话还能得到隐藏勋章。出色的系统加上隐藏角色、隐藏机体、通关评价等丰富的要素，本作绝对是战棋游戏爱好者不容错过的佳作。



◀本作的机体设定由鼎鼎大名的大河原邦男负责。

特别推荐



魔神英雄传 外传

原机种：FC | 模拟器：NesDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

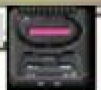
游戏类型	RPG
游戏年份	1990年

经典动画片《魔神英雄传》的大名相信大多数玩家都有所耳闻，“神龙斗士”和“瓦塔诺”可以说是80后们难以磨灭的记忆。虽然基于该作品改编的游戏并不算多，但这款FC上的《外传》在我国还是具有相当的人气的。

开场时动画的主角战部渡就被抓走，玩家所扮演的原创角色需要在龙神丸的帮助下，救出战部渡并令世界恢复和平。施巴拉古大师与忍部火美子在游戏中也会出现，魔神方面则有龙神王、战神丸、幻神丸、龙王丸以及原创的雷神丸登场。平时角色的移动与一般RPG无异，遇敌后玩家需要在有限的空间内手动操控魔神击败敌人，获胜后才能靠宝箱中的经验和金钱提升能力。游戏的系统简单有趣，按下Select和Start键分别是使用魔法和道具。本作已有完美汉化版，对于想要了解剧情的玩家而言绝对是一大福音！



▲高举宝剑大喊“神龙斗士”的一幕是所有看过动画的玩家都不会忘记的。



武者Aleste

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	STG
游戏年份	1990年



▶天守阁外观的炮台BOSS体现了本作中浓浓的和风元素。

《Aleste》是由Compile公司开发的射击游戏系列，虽然该公司已于2003年宣布破产，但这款MD上的《武者Aleste》还是给不少玩家留下了深刻的印象。

主角所驾驶的机体名称简写为“M.U.S.H.A”，即日文中“武者”的发音，其外形也颇似一位身披重甲的武士。相比其他纵版射击游戏，本作并没有密密麻麻、令人眼花缭乱的弹幕，而是更强调武器的运用和僚机的控制。游戏中有3种特殊兵器：集中攻击的光束、大威力的导弹以及自动旋转的防护屏，除了有升级概念外还可以帮玩家抵挡一次攻击，这在没有“保险”系统的本作中是非常重要的。玩家还可以按下A键改变身边的僚机位置，有前向、逆向、背向、三向、旋转、自由6种站位，其会根据位置的不同而自动采取相应的战术，根据战况合理切换才能克敌制胜！



金属勇士

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1995年

SFC上时常会有一些名不见经传但素质出众的游戏，本作就是其中之一。游戏的背景是在2012年，地球联邦受到暗黑轴心国的围攻，在长达三年的恶战后，仅存的少数能驾驶金属机器人的勇士是联邦军最后的希望。

游戏用到了SFC手柄的全部按键，近身攻击、远程炮击、导弹、防护罩等一应俱全，玩家可控制的机体共有6种，不同机体的具体操作也有所差异，玩家需要耗费一定时间才能上手。一旦机体受到过多伤害就会失去机能，玩家必须迅速找到补给包或是按Select键让驾驶员下来，换乘其他机体。游戏的场景相较一般平台动作类游戏而言稍显复杂，不过按下Start键可以看到当前区域的地图。惟一不太方便的是游戏中并不会显示机体的耐久值，玩家只有依靠机体的颜色以及破损程度来判断。



▶「普罗米修斯」的移动速度较慢，属于重火力型机体。

如果爱，请深爱



看过积德同学的稿子后，我马上就想到了我一个高中同学，他几乎能记住每个朋友的生日，还经常发短信提醒我今天是某某的生日，叫我发短信去问候那个人……我则是除了自己和父母外，其他人的生日一概不关注，也许是还没有找到值得关注的人吧……

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

生日快乐！

“宁宁，这边啦！”爱花催促着，“快些快些、接下来是镜子迷宫哦！”

“你还真是有精神呢，慢点走……你看，现在还没到中午呢，时间还很长……”

“不行，”凛子笑着说，“凛子和爱花好不容易才把今天的计划制定得如此丰富，不能有遗漏！”

“呃……”这个学姐有些无奈地说，“那些计划是不是有些太多了？真要一天跑那么多地方吗？”

“当然！”两人异口同声认真地回答道。

这天是4月20日，姊崎宁宁的生日。她的几位好友自然是为宁宁计划了满满“一天”的行程，就是为了让她在一年中最特别的一天玩得愉快；当然还有另外一个理由，那就是对宁宁来说十分重要的那个人——黑上，缺席。他当然没有忘记宁宁的生日，只是，他的航班出了问题……几周前，黑上的父母要求他去美国一次，虽然性格有些冷僻的他并不是个爱好旅游的人，但面对亲人的要求他还是懂得该如何处理的。他的回程航班本应该在19日达到日本——不过，常坐飞机的人都知道，航班延误是比下雨还要通常的事情。当他知道这个足以让他后悔此次旅行的消息后，他努力保持冷静，在纽约肯尼迪机场以电邮的形式（他们用互相发送电邮来保持联系）向宁宁解释，他在信中这么写道：

我最重要的宁宁：

我想这世界上没有什么可以阻止我对你的感情，它就像蜂蜜一样单纯而甜美。而我现在却被困在地球的另一边，我听说航班的路线上出了点问题，有个小岛上的火山爆发了，扬起的火山灰完全中断了航路的畅通。我们的航班无法起飞，现在只有等它渐渐散去……这恐怕要花上一段时间，真让人为难。我也十分难受，本来都说好陪你过生日的，现在我只有……（他的电邮中粘帖了张照片，黑上坐在机场候机楼里的长椅上，在他身后几排的座位上也有许多旅客，他们个个看似疲惫、无精打采地坐在那里，他们甚至没有交谈，好像独自想着心事一样——无聊与漫长的等待磨去了他们的元气。惟独黑上没有摆出一张垂头丧气的样子，他从候机楼中的商店中买了个价格不菲的蛋糕，插上蜡烛并点了起来，照片虽然由于蜡烛的火光使那主人公的表情不大显眼，但那坚定的眼神却可以让任何人感觉得到。照片下面

还写着“生日快乐”的字样。）

不知道宁宁你对这个蛋糕的评价如何？这里的商店虽然多，但卖这东西的可就不常见了。如果你愿意，我会为你重新庆祝一次生日，我会每天祈祷，每天许愿，每天乞求能更早一步回到你的身旁。

想念你的黑上

当女孩收到这封信的时候，她心头一冷：本来计划好的安排全都乱套了。她突然感觉有什么东西堵在自己的心口，想咳又咳不出，这种使她呼吸困难的感觉缠绕着她，直到女孩开始接受这个事实后才开始逐渐退去。她对着电脑显示器发呆，一直看着那照片，无奈地苦笑了一下，回复道：“真是遗憾呢，黑上君。我也很期待与你在一起过生日，不过，那种自然灾害谁都无法预料到，你也正好利用这个机会多看看那边的世界，回来之后要讲给我听，可不能随便编几个理由就糊弄我哦！等你回来，我们再好好庆祝吧！还有，你手上的蛋糕很可爱，我很喜欢。”

在按下了“发送”键后，女孩就关上了电脑，向后仰倒在床上。她撅着嘴，有些抱怨地说：“搞什么嘛，难得一个生日，真是……”宁宁很快把这遗憾的事告诉了爱花和凛子，那两个精力充沛的少女立刻开始盘算起如何让学姐忘记那件不愉快的事。

她们的计划很单纯，就是将一整天排满，不让宁宁有空闲去想其他的事，所以在生日这天，宁宁被两个后辈拉得到处跑，都有些赶场子的感觉了。早上先是去了室内溜冰场，再来是游乐园，在里面度过了中午后，她们又向水族馆进发，傍晚她们再乘车前往K歌房……整整一天，差点没把宁宁给累垮。她勉强地笑着，想让爱花和凛子感觉自己并没有失望——也许是另外两个女孩也累了，她们居然没有看出宁宁那不怎么样的演技。

“我感觉我们弄砸了。”远处的相川仿佛是自言自语一般地说。

“唉……”一边的本多耸了耸肩膀，“看来是了——我们的计划看来并不怎么完美。”

“那有什么办法？你能跑到地球那边，把那个黑上给拽回来吗？”相川抱怨地说，“就是知道不可能，才想出这种注意转移法……”

“不过……”本多打断了对方的话，“没什么效果就是了，非但没有起到减压的目的，还加重了宁宁的负担呢。”

相川用鼻子失落地哼了一下，盯着远处的几位女孩看，低语着：“就没有什么奇迹之类的事情会发生么……”

4月20日很快就要结束了，三位女孩也各自道别。离开伙伴们的宁宁一边低着头一边向家走去，她重重地吸了口气，想转换一下心情，但反而却感觉鼻子酸酸的，紧接着眼泪就滑下来了。她心中一惊，如果被那两个后辈看到了怎么办？她加快了脚步，用纸巾使劲地在脸上按压着，吸去两颊的泪水。

“生日……快乐！”

“咦？”宁宁一怔，把脑袋抬了起来，红红的眼睛向前看着，模糊的视线只能看到一个大致的轮廓。

“宁宁，生日快乐！”

她绝对不会听错，那是来自黑上的声音！女孩用力揉了揉被泪水打湿的双眼，她想用眼睛去确认自己听到的不是幻觉——没错，那确实是黑上。他正拎着照片中的蛋糕对自己笑呢！女孩终于破啼为笑，投入到对方的怀中……

几天后，有人问起这类似奇迹的故事，“百事通”相川这么解释：“一般来说，由于天气原因的航班延误，航空公司是不负责为旅客进行签转的，最有可能的就是黑上花大价钱买了其他机票，先从纽约转到其他地方，比如洛杉矶，再从那个地方飞回日本来的，但那绝对是个让人既伤神、又兴奋的旅程吧。”



乙女风向标

栏目主持 白菜

文 L制服控

当读者们拿到本辑《掌机王SP》的时候应该已经5月了，距高考、中考越来越近了。先预祝所有的学生读者都能取得优异的成绩，踏入自己理想的校园。说到校园不知道大家脑海中闪过了什么样的影像，是写不完的作业，上不完的自习？还是统一的校服，整齐的桌椅？身为乙女GAME爱好者的笔者首先想到的自然是那些发生在校园里的美好故事，下面就让我们一起来看一看为故事提供平台的形形色色的校园吧。

本辑主题 校园

星月学园——《星座彼氏》系列

坐落在能够清晰观测星空的乡间小小高丘上的全日制住宿高中，学园分为星咏科、天文科、神话科、宇宙科、星座科、西洋占星术科六大专业，学员们以掌握星星相关知识为目的进行3年的学习。学园过去一直是男校，近年来为了让学校变得更加全面，开始招收女生。但是由于位置偏僻且所教授的知识过于专业，到目前为止入学的女生只有主人公一个。

以星座为主题的“《星座彼氏》系列”企划刚公布时就受到各方的关注，豪华的声优阵容吸引了大批的恋声一族。游戏分为春夏秋冬四季推出，每一作的故事情节都相当优秀，人物性格紧扣星座特性，让女玩家们欲罢不能。之后推出的春夏秋冬四季续篇，传承前作情节讲述男性角色和女主角交往之后的故事，厂商大把撒糖，极有不把玩家甜死不过瘾的势头。可惜的是目前掌机平台仅有春夏秋冬四作，期待着四季续篇的登场。



◀星月学园的13位星座男主角。

鬼里高校——《华鬼》

位于鬼乡的高校，鬼族和他们的妻子居住于此。《华鬼》最初是少女向轻小说，2009年被改编成电影，累积了一定人气，2011年被改编成PSP游戏，游戏主线基本和小说相同，描写16岁少女神无在生日当天被掳至“鬼乡”成为鬼族首领华鬼的妻子，但并不知道其实华鬼对她怀着杀意……原作情节略显暗黑且谜团重重，改编后的乙女GAME《华鬼～恋爱最初的刻印　永久印记～》变得没有那么暗黑了，着重描写各个男性角色和女主之间的感情。



▲改编成游戏的《华鬼》多了几分明亮的感觉。

星奏学院

——《金色琴弦》系列


▲《金色琴弦3》和主角一起走向学校的乐团成员们。

位于神奈川县横滨市的一所高校，设有音乐科和普通科。“《金色琴弦》系列”前两部的女主角均属于普通科，由于偶然的机会看到了音乐精灵莉莉，获得具有魔法的小提琴而踏上音乐的道路也因此结识了众多男主角，并发展出一段段浪漫的恋情。《金色琴弦3》的主舞台依然是星奏学院，但由于“全国学生音乐大赛”的召开，以硬派著称的男子学校志诚馆、活跃于业内人才辈出的神南高校、专门培养音乐人才的天音学园等等高校也相继登场。

“《金色琴弦》系列”是光荣公司旗下继“《安洁莉可》系列”、“《遥远的时空中》系列”之后所发行的第三套全年龄女性向恋爱模拟游戏，三作并称“彩虹罗曼史系列”。游戏以音乐学校为舞台展开，具备众多搜集要素以及培养策略要素，已经不是传统的文字类AVG，也因此更有可玩性。不过《金色琴弦3》和前两作相比有了大幅的更改，不仅是人设、主角等的变更，更在保持养成要素的同时增加大量文字剧情，可以看出光荣公司意在寻找新的突破，“《金色琴弦》系列”未来将会如何发展，令人十分期待。

青春学园、冰帝学园、不动峰等

——《网球王子》系列


▲和王子们享受海岛的乐趣。

大名鼎鼎的《网球王子》中出现的众多校园相信不需要我多加介绍了，“《网球王子》系列”中不只有SPG类型游戏，也少不了乙女向AVG类型。曾在PS2上推出的《网球王子 学园祭上的王子们》在NDS推出了重置作品《网球王子 学园祭上的王子们-More Sweet Edition-》，游戏中玩家扮演学园祭的执行委员，和喜欢的角色一起为7所学校的联合学园祭努力。另外一款《网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋》也将与2011年6月发售，炎热的夏日和王子们一起在海边集训相信也是别有一番乐趣。

私立圣帝学园 ——《维他命》系列

从幼稚园到大学一体直升的贵族学校，集合了都内众多优秀人才，以高升学率而著名。优秀的学生中也不乏异类，《维他命X》中的女主角本是初中部教师，被校长以各种手段忽悠到高中部，接手了集合所有问题儿童的班级“CLASSX”，负责教育六个超问题儿童“B6”，在主角不懈的努力下“B6”终于有所成长，成为在各界活跃的名人，于《维他命Z》中作为学园的临时讲师登场。

“《维他命》系列”各作间均有传承和联系，看着当年的问题儿童“B6”成长为合格的教师，相信每个玩家都会觉得欣慰。本作的系统可谓相当有趣，在和学生对话的时候可以针对学生的笨蛋发言进行“吐槽”或“无视”，“吐槽”能增加学生知识，“无视”能增加学生好感，如何在好感和知识中作出抉择，寻找平衡达到完美结局很值得玩家探索。

结束语

游戏中的校园还有许多许多：《心跳回忆 女生版》中的临近大海的私立羽崎学园；有着男公关社团的私立樱兰学院；F4和杉菜所在的英德学院；坐落于池袋盛产病娇的来良学院……一段段或甜蜜或悲伤或热血或有趣的故事正在这些热闹的校园中发生着……



游俏小筑

常见于动漫游戏作品的女仆咖啡店，如今已渐渐出现在我们身边的大小城市，当你踏进店面的一刻，"欢迎回来，主人"这银铃般的娇美之声将同时在你耳边响起……不知道大家有没有体验过呢？而本辑"游俏小筑"的嘉宾则是一名走访中日两地的"资深"女仆（笑），现在就让我们来请这位萌妹子上台吧——*momo!*

姓名：momo
年龄：永远的17岁
身高：160
职业：学生+女仆
兴趣：发呆
生日：2.19
星座：双鱼
性格：大叔+活泼
喜欢的动漫：萌系的都爱
喜欢的颜色：粉色系的都爱（粉红、粉蓝、粉黄等等）
喜欢的电影：《导盲犬小Q》
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版 3rd》、《轻音少女 放学后的演奏会》、《牧场物语》系列
喜欢的音乐类型：治愈系
喜欢的男生类型：这个……气场合得来就好
口头禅：嗯……恩恩……

酷洛洛：你好！
momo：恩，今天头有点疼。
酷洛洛：Are you OK?
momo：孩子你也是双鱼座，你应该懂的。
酷洛洛：不懂……你不只是头疼么？
momo：双鱼座就是静下来就神马都想个不停的啊！
酷洛洛：在烦什么？
momo：3.11地震后回来中国"逃难"，现在日本的学校快要重新复课了，但自己想回去又不想回去，自从地震之后对那里严重缺乏安全感。但我姐又建议回去读书，说长大后的人际关系其实很现实的，你有能力，身边什么人都有，没能力，就算是曾经的朋友，可能都会不再出现。
酷洛洛：噢，应该没事吧，应该……。问一下，你在那边读什么专业？
momo：摄影，不过在此之前还要读2年日语，加起来是5年。以前回去日本都不会哭，这次真的不知道，好怕回不来。
酷洛洛：那估计我也会觉得矛盾……



酷洛洛：换个开心点的话题吧！最近有没有玩什么游戏？

momo：好！以前的话音乐游戏居多，后来到日本因为在女仆店打工的关系，就爱上玩《怪物猎人》了。

酷洛洛：你在日本都有做女仆店？

momo：嗯，去日本之前就是。

酷洛洛：难怪你资料写职业是女仆。

momo：哈哈哈哈！

酷洛洛：不过话说为什么在女仆咖啡店打工要会玩《MHP》，难道日本的女仆咖啡店要陪主人玩游戏？

momo：我那家比较特殊，是一家名叫"maid game cafe"的女仆游戏咖啡店。

酷洛洛：原来如此，那你应该玩了很久了吧，在《MHP3》里有没有喜欢用的武器和套装？

momo：刚玩－－（喂！几个月了）。喜欢那个兔兔的（白兔兽装），武器是……大刀？还是片手？名字忘记了……

酷洛洛：……你真玩几个月了么？

momo：我错了TAT，其实没上班的话基本没有玩，因为没人带。我哥又不肯带，人家好不容易杀死一只大青熊，他就鄙视我说："我踢都可以踢死"，想撞墙……

酷洛洛：呃……在旁边围观的阿鲁表示他能用脚踢死雷狼龙。

momo：可恶！

酷洛洛：你好像也有玩Cosplay的吧，做女仆和玩Cosplay就你而言有没有什么区别呢？

momo：还是有一定的区别的，做女仆的时候可以把自把自己想像成让大家开心的、治愈大家的角色，然后在店里把想象的性格给扮演出来。这也是平常玩Cosplay做不到的。

酷洛洛：那可以给大家介绍一下女仆在咖啡店的工作内容么？（眼睛发亮）

momo：其实女仆也有很多种的，例如我在日本打工的女仆咖啡店，主要是负责玩游戏，不过狩猎新手联机时会怎么样你也懂的……我们就是这样通过游戏与主人们得到交流，虽然没有卖萌，但是会用亲切的方式和主人说话，让主人开心。我在国内女仆店做的女仆是店面女仆，人物设定是"温柔，贴心，让主人得到治愈的"（喂，你自重……），因为中国的主人对女仆店都有不同的看法和要求，所以在这边必须把日本的四大类女仆店要做的都必须做到，面对不一样的客人要用不一样的服务。

酷洛洛：四大类女仆店？

momo：恩恩。第一种是传统女仆店，不重视营业金额，只等主人回家得到治愈；第二种是咖啡店以外形式的女仆咖啡店，例如挖耳朵、BAR、按摩、理发店等等；第三种是观光客向女仆店，主要工作是卖萌让主人开心，让他们有再次回家的感觉；最后一种是歌星型女仆店，简单的说就是秋叶原的地下艺人。

酷洛洛：挖耳朵，按摩，让我想入非非……咳咳，话说女仆真会在蛋包饭上为主人写字么？

momo：嗯嗯，会的，另外你别这样……



酷洛洛：哎呀，又到结束时间了，那最后有请momo给读者们说几句话吧。

momo：能够上《掌机王SP》的栏目，momo很开心噢~也请主人们今后多多关注momo和《掌机王SP》噢~多多指教哦ε=ε=（ノ≧?≦）ノ逃—

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附带个人照片作品，例如Cosplay私影或艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观+以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

TOP10

本次销量榜统计了《第2次机战Z 破界篇》的首周销量，虽然本作的上下篇卖法引起部分玩家的不满，但久违的语音版权作显然是“萝卜控”渴求已久的甘霖，接近30万的销量绝对能让公司满意了。PSP由于出货量不足，虽有《机战》助阵却仍只有2万出头的硬件销量。

栏目主持：胧月

软件销量（日本） 2011年4月11日～4月17日

1 第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

■NBGI■S・RPG■2011年4月14日■7329日元

NEW 本周销量 28万896套 累计销量 28万896套



辗转多日，《机战》原创新作重新落户于PS系主机上，而事实证明这个决定也是正确的，首周28万的销量已接近《机战》主流平台PS和PS2上的原创作品，这在掌机《机战》作品里是非常少见的，相信有这了好的例子，NBGI会越发卖力，为我们带来一个更加精彩的《再世篇》。

2 职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ 2011

■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元

NEW 本周销量 7万4888套 累计销量 7万4888套



日本棒球进入新赛季，老牌棒球游戏《职业野球魂》的最新作也同时在PS3、PSP和3DS三个平台推出。相比前作，这次的卖点在于比赛的画面表现焕然一新，加入了许多新的镜头位置，玩家可从各个角度掌握球场的动态，不错过任何一个精彩时刻，另外大幅强化的锦标赛模式也让人欲罢不能。

3 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元

↓ 本周销量 6万6147套 累计销量 26万7777套 N

4 Persona2 罪

ペルソナ2 罪

■Atlus■RPG■2011年4月14日■6279日元

NEW 本周销量 6万2091套 累计销量 6万2091套



作为一款不包含讨好大众要素的作品，复刻版《罪》能卖出6万销量其实已经算表现优秀了，这也再次反映出该系列受众群体的坚实。本次复刻相比1代更重视老玩家的感受，做出的种种改动既加强了游戏的流畅性和欣赏性，也保留了原作的整体气氛，剧情的表现力令人咋舌。

5 飞行胜地

パイロットウイングス リゾート

■Nintendo■SLG■2011年4月14日■4800日元

NEW 本周销量 2万7729套 累计销量 2万7729套

6 地球防卫军2 携带版

地球防卫军2 PORTABLE

■D3 Publisher■ACT■2011年4月7日■5040日元

NEW 本周销量 1万3790套 累计销量 6万8602套

7 职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ 2011

■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元

NEW 本周销量 1万2071套 累计销量 1万2071套

8 最终幻想IV 完全收藏

ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション

■Square Enix■RPG■2011年3月24日■5980日元

↓ 本周销量 8480套 累计销量 15万8259套

9 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

↓ 本周销量 6579套 累计销量 19万5434套



10 怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元

↓ 本周销量 6246套 累计销量 440万963套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年4月11日～4月17日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	2万5320台	85万9502台
NDSi	1万4001台	50万5972台
PSP	2万4234台	68万4097台
NDSL	539台	2万1576台
PSP go	511台	1万6376台

3DS累计销量：85万9502台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3265万1846台

PSP+PSP go累计销量：1697万7404台



在拿到本辑《掌机王SP》时，相信大家都已经在休五·一假期了吧，这个假期大家有什么打算呢——出游？找同学联机？去亲戚家？还是独自宅在家里？总之，假期的乐趣多多，不管你以怎样的方式度过五·一，小编这里都祝大家能有一个轻松愉快的五·一假期。

绝世帅哥

某日，听到有同学在说《恶魔城》里的阿鲁卡多，我诧异了。难道阿鲁是取了阿鲁卡多的前两个字吗？本人目前处于困惑状态，求解释！

杭州 第六天魔王

白菜：是的。

阿鲁：喂，等……

白菜：阿鲁他特别喜欢《月下幻想曲》，据说那是他游玩时间最长的游戏，因此操作时间最长的主角阿鲁卡多自然就是他心目中的偶像了。别看他现在穿着盔甲抱着小镜，其实盔甲下是一头飘柔银发的绝世帅哥。

阿鲁：没错，就是这样。

乌冬：谁相信啊！

乌冬和白菜很牛

某天打霸龙，已经两次猫车了，正准备退出任务，乌冬和白菜（婆婆介绍的艾鲁猫）一砸，把霸龙砸死了。事实证明，乌冬和白菜很牛（汗颜）。

东莞 陈铭智

白菜：那是，必须的。

酷洛洛：怎么少了个阿鲁。

阿鲁：阿鲁不是你想有，想有就能有。

乌冬：貌似小编艾鲁猫最近的出现率挺高的呀。

传说中的爱

明明口头说懒得写信寄信的……今天写回函才发现，当初买的一堆信封都用完了！这是何等概念？

德阳 谭斌

酷洛洛：这就是传说中的爱！

阿鲁：口胡！这明明就是口嫌体正直！

白菜：这是傲娇。

只言片语 想要……NDS和PS2的模拟器。（上海 自由の风）

本辑热门游戏

第2次机战Z 破界篇　5人

阿鲁：各种未完结剧情太让人纠结了。

啪嗒嘭3　3人

酷洛洛：中文版里的星星说“闪闪亮”，有个英雄的技能叫“这算什么树”。

婴儿

152辑“口袋光环”的答案竟然是阿鲁！拜托啊，给婴儿起名字怎么会用这个X@$?*!的男人的名字呢？怎么想也应该是乌冬吧……

荆门 Alex

阿鲁：其实那个婴儿写作阿鲁，读作乌冬……

乌冬：看来阿鲁的X@$?*!已经深入人心了。

白菜：其实那个婴儿写作阿鲁，读作乌冬……长得像胧月。

胧月：我100天的照片比那萌多了。

苍穹：那个题目是我出的，主要是因为“阿鲁”这两个汉字很好找（笑）。

大叔

《最后的约定物语》前线那两个大叔萌翻了，眼镜！领带！还有国王！（旁：你个花痴大叔控……）燃烧生命的设定大赞！但是总觉得有了不敢玩的感觉……牺牲主角也要保护领带，又想看眼镜怎么死的。

哈尔滨 BLOOD

白菜：雷克雷乌尔和加伊洛这样年纪就被称作叔了，我心里压力很大……

苍穹：国王大叔开场就“领便当”了，大叔控们要哭了（摊手）。

很厉害的大哥哥

有次在公交车上遇到一个很厉害的大哥哥，他以超光速教我玩如何打四天王，然后胜了。正当我万分感激时，他要和我联机，又不知道为什么，心中很厉害的大哥哥被我秒杀了！诡异啊，难道他在让我吗？我要到终点站才下车，所以玩入迷了也没关系了；可他坐过站了，只好往回走了吧……

天津 林倓立

白菜：该死，又是这种吐槽点太多的东西。

乌冬：难道这位高人就是传说的理论派？

马修：乱拳打死老师傅也是正常——如果是《口袋妖怪》，那可能真是在让着你。不过和你联机到过站，这个大哥哥看来也是个深度玩家。

苍穹：你难道没和他互留联系方式日后邀战么？

阿鲁：你难道没给他报销坐过站的车票钱么？

饭盒



一天上学，中午吃饭时见邻座拿出一个PSP保护盒，我刚想上去问他有什么游戏玩时，他打开“保护盒”拿出来筷子吃饭了，我石化了……

上海 O.B.



苍穹：请参照周星驰作品——《国产凌凌漆》里的经典台词：“这个表面上看是一个刮胡刀，其实呢，它是一个电吹风。”

白菜：等下，这家伙到底是把筷子装里面还是把……饭装里面？

马修：不会是PSP保护盒形状的周边吧？正常的保护盒里面是层布，当饭盒会很难清洗的。

只言片语　由于用英文来刷机，本想恢复初始，却系统初始化，苦啊！（杭州 王超杰）

老师

我很喜欢我们的语文老师，因为她对我们非常好，经常和我们开玩笑。一点也不像老师，而像妈妈一样爱我们！虽然她收了我一本《掌机王SP》（现在还给我了），但那都是我的不对，因为我在课堂上看书。看在我有这么好的老师的份上，就让我上“掌门人”吧，也让她高兴高兴。对了，她姓陈，陈老师。

贵州 于永川

马修： 老师是中国传统的五伦（天地君亲师）之一，应该受到尊重，尤其是那些对你影响很大甚至影响一生的老师，你会终生难忘。

阿鲁： 记得我高中时的语文老师也姓陈，不过是个年过花甲的老奶奶，而且近视非常严重，据说是看《红楼梦》看的……由于眼睛不好，上课的时候当着她的面看漫画都非常安全，因此我们全班最喜欢的课就是语文课了！

白菜： 某人真擅长破坏气氛……




四格漫画 · 我的……









真 · 中考无双

快中考了，压力蛮大了。小编们也经历过，大家的感受是怎样的？第一次为自己的人生做出选择，希望能在全开状态后一口气通关吧！

南宁 糯米团

马修： 我中考时是全市的学生拼命往两个重点高中挤，那感觉真的是千军万马过独木桥般的压力，当时自我感觉是崩溃了，不过后来也就这么过来了……

白菜： 咬咬牙就过去了。

苍穹： 中考过了有高考、高考过后还有各种难关。当一道道坎挡在面前时，它们给人的压力的确很大，但当我们真正迈过去后才会发觉，其实也不过如此。预祝你中考顺利。

阿鲁： 关于中考我还真没什么印象，我只记得考得很差，择校费花了不少钱，个人感觉还是高考比较给力。

胧月： 阿鲁你能考上英语系确实给力。

只言片语 语文老师说字写好能给高考试卷增色不少，于是我下定决心要练字了。（佛山 LH）



马修：哪壶不开提哪壶啊，捂脸……那摩托车真可怜。

苍穹：马修你"肿么"了，求增肥秘技。

马修：其实也没什么，多吃烧烤油炸食品、少运动，自然就会发福了。

小编梦

看了"阳光学园"，我的小编梦想又燃起来了，虽然我是理科生，但我会以成为《掌机王SP》的小编的目标而奋斗，小编们等我！话说"自由谈"需要作者自己准备好图片吗？现在在尝试写"自由谈"，也请小编记住我，多多关照……

韶关 DD

苍穹：自己准备好图片的话自然是更能表达出文章的意境啦，希望能今早看到你的稿件。请继续向着梦想努力并关注"阳光学园"（打广告被抽飞）。

阿鲁：又见DD，不要学酷洛洛啊！（看不懂请参照本辑"美图秀"栏目）。

白菜：我也是理科生。同学努力吧。

马修：事实上小编们的所学专业五花八门，反倒是美编们的专业基本都算对口。

154辑读者调查之 厂商让你最不爽的某个或某类行为·续

1.吹捧一个未发售的主机或游戏如何好，结果实际上评价并不高。2.为了沿用某些金字招牌，而粗制滥造了个续集。

锦州 小子

无限跳票且不公开进展信息。

苏州 夏劭玮

当然是不诚信行为，还有类似于3DS的3D效果的重重限制——我近视不低啊。

温州 随想曲

延期跳票也就算了，挖坑不埋也就算了，卖萌恶搞十八禁也就算了，最受不了的就是游戏里的RP设定。最典型的是"《MHP》系列"，把某些怪物虐上100遍啊100遍，也不见得能得到想要的素材，坑爹啊！

常州 易超凡

"《洛克人》系列"不出新作，老卡没有人道。

广州 梵

炒冷饭！还是不好吃的冷饭！

广州 Socksi

延期和烂尾。

天津 波谷

浪费超好的游戏题材和剧情去卖萌，毁了一个又一个好游戏啊！

北京 Shadow

Level-5的《二之国》，没有书就玩不了，气愤。

益州 小鹰

山寨厂商制造的些假东西。

中山 伊格

SE炒冷饭，Capcom两边倒。

苏州 苏冠霖

155辑读者调查之 第一时间的外文版游戏攻略与晚来的中文版

目前是想第一时间看到攻略，等进入日语专业后就无所谓了。

常州 Eric

NDS的官方中文版太太太少了，希望3DS有中文版，但可能性不大，还是日版吧……PSP游戏只要不像《MHP》那么繁杂的，日文版也可以。

上海 曹晨

等中文！

东莞 土豆

希望第一时间看到外语版游戏攻略吧，毕竟中文版的剧情神马的自己都看得懂，玩起来难度也不大。

信宜 程里骏

等中文版推出后再接触。

贵州 张帆

除非是一些轻剧情（如ACT、FTG）或者无剧情（如《植物大战僵尸》）的，基本上所有游戏都在等中文的玩。

乌鲁木齐 无为

为了能让外语能力有所提高……还是外语攻略吧。

沈阳 无双毛毛

有爱的第一时间玩，一般的等中文版。

乌鲁木齐 Nintendog

第一时间接触外语版的。

广州 惊云

先看攻略解解馋，等中文版出来了我再玩。

常州 炒饭

只言片语 154辑的专题不错，越来越喜欢看专题了。（广州 MAX）

玩家画廊



佛山 LH

马修：这位同学是个《火纹》饭啊，不知道《FE》在3DS平台上能否推出新作呢。



上海 Shadow

马修：被摔疼的艾鲁猫和被砸碎的“H”……

包头 隆

马修：哈哈，这炸弹还是带火药捻的，本人有撤退时间了。

盘锦 土豆

马修：巫毒娃娃版的土豆，还生芽了，能好卖么……



马修：以前上课无聊的时候，也喜欢把平面的东西画成立体的，呵呵。

桂林 小次狼



你一言我一语

小编们在学生时代有没有谈过恋爱？

苏州 三层皮

马修：这种连女友老婆都不知道的事情怎么可能公开呢？

153辑DVD有奖问答的C选项“ZJW”好像是我名字的拼音缩写啊。

佛山 周家伟

马修：这……巧合啊。其实是“掌机王”的缩写，嗯，张景文、赵继武等名字的缩写也是“ZJW”。

小编啊，到底什么样的昵称会引起大众反感或者违反“相关规定”呢？到底有什么标准呢？举些例子出来吧。

郑州 张志勇

马修：概括说就是民族宗教政治色情暴力这些，以及容易引起多数人反感或反胃的，例子就不举了。某辑没刊登昵称可能是字没写清楚等原因，但连续几辑刊登的都不是昵称，那这样的昵称就可能有问题啦。

想当年中考前把GBA砸了，现在PSP被没收，只能抱着GBA哭了……

深圳 哈酱

马修：GBA不是砸了么……你也算用你的方式庆祝GBA十周年了，再说考试完PSP还能要回来，不哭啊。

最近入手一台PSP go，勾起了同学们那蠢蠢欲动的心。等大家都有了PSP，就可以联机了。

宁乡 大别

马修：嗯，能吸引大家眼球，你就成功一半了。

楼下8班的PSP已经增至11台了，我的PSP仍然是我班的独苗，可悲……

常熟 Dunk

马修：像上面的大别同学那样，去吸引大家的眼球吧，用你的快乐和游戏的乐趣来感染他们。

有近一年没寄回函表了，但书一直在买，写完153辑回函表去寄时我们同学还问我给谁寄。我回答：“给近一年没联系的老朋友们。”

呼和浩特 李新

马修：呵呵，其实小编一直在和新老朋友们联系，各位朋友也别疏于和小编的联系哦。

我想要一缕春风，你却给了我整个的春天。153辑我中了一等奖，但我只有PSP……可以换吗？二等奖也行，三等奖也行！XX牌自行车也行啊！

珠海 柳叶潇风

马修：换……就得和别的中奖者商量或者去游戏店换了。换自行车可能性就不大了，大小也算是节能环保而且锻炼身体的代步工具嘛。

各位女小编们玩什么游戏呢？

无名 Bill

马修：随便举个例子：咕噜是目前掌机王小组玩《新超级马里奥》时间最长的编辑……

期待联机《MHP3》打轰龙，一半后我没电了，同学还有电。只有他一个人打，他……被猫车N次后放弃了。

太原 谢昊良

马修：阿鲁曾经的故事总是在不断上演……下次联机时记得注意剩余电量哦。

3DS有希望破解么？有同学想买。

清远 洪博

马修：破解应该是早晚的，只不过不知道什么时候能破解。不过早买早玩，加上破解后可能会涨价，钱够的话，现在买机器加盘正版卡其实也是不错的选择。

汉化版《口袋妖怪 黑·白》竟然在愚人节闪电空降，汉化组“用心险恶”啊，保密工作做得也太好了……

哈尔滨 Matthem

马修：确实有种很突然地感觉，那天我一开始也不相信呢。但这次《黑·白》的汉化在低调及速度上做得都很不错，记得发布之前还有人到处问《口袋妖怪 黑·白》有没有汉化组接手汉化呢——谢谢汉化组。

右肩劳损了，腰疼又来了……学个手艺把劳损锻炼恢复，又把腰弄伤了，郁闷。

海门 香帅

马修：爱护身体啊，一旦这里或那里出点小毛病，怕就没法全身心投入去游戏工作学习了。

只言片语 我打了N天的游戏隐藏道具，被有些人一指（金手指）搞定，我不平衡！（天津 十月星痕）



合肥 Sean

马修：有牛角有螺旋桨的奇怪头盔，来自《脸庞射击》吧。



北京 Song

马修：龙，很不错，眼神很凶哦。

淮安 Dark-Wing

马修：怎么看起来有点非洲土著雕塑的感觉啊。





贵阳 孤狼

马修：好吧，其实我看很多大葱主题的自画像时，第一反应都是“丫”字。



上海 王佳文

马修：好憨厚的忍者神龟……



上海 CCHpm2

马修：右腿如果抬起来点，就融入《FF》的仙人掌的神韵了。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
天梦露	151	玩家点评	初音未来 女歌手计划 2nd	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 索尼给NGP弄出许多概念，不知道有多少能实现？（上海 王菁益）



看到任天堂公布Wii2的消息，再看看自己桌上落满灰尘的Wii，算了下，我的Wii除了为《怪物猎人3》奋战了100小时外，其他所有游戏加起来的时间应该不超过50小时，现在它就这样被淘汰了……不知道是一种什么感觉。好了，还是看看本辑的问题吧。

栏目主持：酷洛洛

为什么我的《啪嗒嘭3》不能继承以前2代的存档，我2代的100小时记录岂不是白玩了？请小编赶紧帮忙。

广州 叶明

请你检查一下是不是版本问题，美版、日版、中文版之间是不能继承存档的，也就是说如果你之前的《啪嗒嘭2》是日文版或中文版，现在玩的是美版的《啪嗒嘭3》，那肯定无法继承以前的存档，必须保持版本相同才能继承。话说为什么《啪嗒嘭3》日文版和中文版要落后美版这么久才出呢，LIKY本人也就是因为存档继承问题一直忍着美版诱惑持续等待着。

NDS版的《植物大战僵尸》的禅境花园中的植物养大以后貌似不会自己吐金币，这是游戏设计失误吗？还是我有没达成的要素？

哈尔滨 朱思远

就目前的测试结果，NDS版的禅境花园的确没有吐金币的迹象，不排除是NDS版的BUG，至少PC版还是吐得挺厉害了。

请问应该如何清洗掌机？特别是按键和按键槽。有没有专门清洗的店家，若是自己洗用哪种洗涤剂好呢？

浙江杭州 Ayano

掌机的外壳和按键是可以自己动手清理的，不过不建议用任何洗涤剂，以免腐蚀器件。推荐玩家用清水沾湿棉花或软布后再拧干慢慢擦拭，按键槽以及缝隙部分则可以用棉签等进行清洁。找店家清洗的话一般是处理掌机内部的积尘，动手能力一般的玩家最好不要自行拆机。

《逆转裁判》3、4的攻略哪一辑有啊……我卡关了……另外初二那天我去买DSTOW和金士顿TF卡价格分别是240元和190元，为什么这么贵啊？如果酷洛洛说南方价格或者网店价格的话，我只能说身为天津人悲剧啊！最后请问中二病是啥意思？

天津 YZX

首先，我翻找了以往《掌机王SP》的记录，《逆转裁判4》的攻略刊登在第63、64辑上，《逆转裁判3》在《掌机王》（没有SP）第八、九辑上有剧情小说。其次，关于烧录卡的价格问题这位读者可能是刚好赶上过年期间，这段时间价格波动都比较大，很多商家趁机涨价，建议其他要购买掌机或周边的读者时刻关注“掌机市场扫描”专栏，抓住最合适时机出手。最后，中二病出自伊集院光的广播节目，比喻青春期的少年少女过于自以为是的言行。

为什么我《异说 012 最终幻想》上无法看图鉴，只能编辑卡片与转视频？这与继承有关吗？

杭州 第六天魔王

首先我可以很肯定地告诉这位同学，绝



只言片语 上两次书，中一次奖，RP消耗得一干二净，想刷的东西刷不到，想得的东西得不到，要想办法补RP了。（南昌 璀璨の星辰）

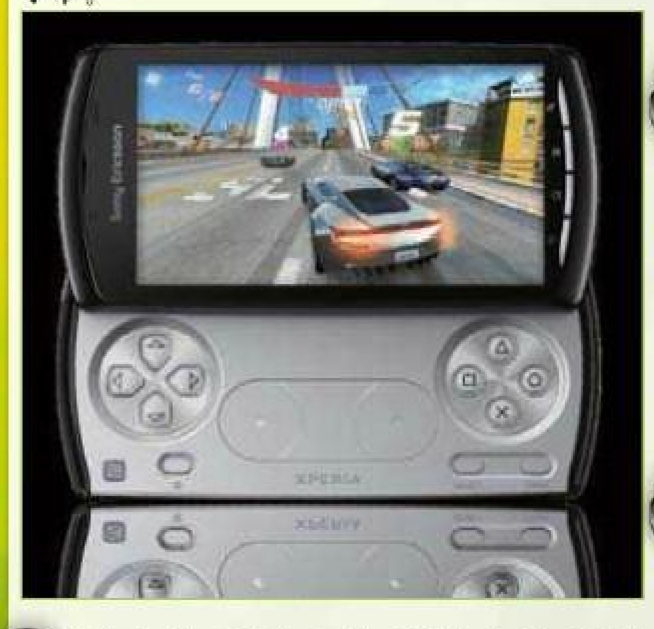
对跟继承无关。图鉴是跟随游戏的完成度逐渐开启的：CG只要是完成相应章节后看过的都可以浏览，召唤兽图鉴只要得到的都可以浏览。因此我能想到的惟一理由是：你还没有玩故事模式……又或者是，没有选择“ミュージアム”选项……

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

我最近想换手机，请问索尼的PSP手机国内有卖吗？真的可以玩PSP游戏吗？是否值得入手？

南宁 wind

你所说的应该是索尼爱立信的Xperia Play吧，该手机3月份已经在香港发售，售价4990港币，折合人民币4200元左右，在国内一些大城市的水货手机市场已经能够看到了。至于能否玩PSP游戏，可以很明确地告诉你——不能，至少目前是这样。Xperia Play能运行的只是PS游戏，另外，由于它采用的是Android 2.3系统，所以也可以玩大量的Android游戏，有很多游戏的效果还是挺不错的。至于是否值得入手，个人觉得性价比一般，Xperia Play相对于其他Android手机的优势其实就是多了个游戏键盘方便玩家操作，手机硬件配置只是处于中等水准。



★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

《梦幻之星 携带版2 无限》故事模式对话选择的不同会对剧情有影响吗？

茂名 梁锡业

游戏一共有三个结局，故事模式中对话的选择关系到最终的结局。其中True End需要选择增加好感度以及特定的选项后才能进入；Bad End则需要在第四章Act.2里打倒渚；如果没有进入以上两个结局，那么最后进入的就是Normal End了。

True end好感度变动选项

第一章	放ってはおけない/ナギサに声をかけない/何がいるんだ？/抱きとめる/气にしない/玩家名称/まだ休んでいたほうがいい
第二章ACT.1	ナギサに助け舟を出す/大丈夫、ばれていない/そうかもしれない/慌てる
第二章ACT.2	怀かしい？/SEED封印が怪しい/そうだ/ナギサに任せる/病气じゃない
第三章ACT.1	そんなことはない/ヘンな感じがするらしい
第三章ACT.2	かけがえのない存在だ
第四章ACT.1	似合っている/理由を说明する/ナギサに话しに行く/默って頷く/ナギサを信じている
第四章ACT.2	战斗前全部选择第一项，战斗中不要攻击渚
第五章ACT.1	5人だ/何か考えごとでも？/决して谛めない

※红色部分是关键选项。第五章ACT.1的BOSS战后如果出现选项，就证明可以进入True end。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

请问“口袋光环”中的PSP游戏需要解压吗？为什么我直接放入PSP的ISO文件夹中没有显示？我的机器系统是6.35Pro-B3。

上海 曹晨

是的，除了“口袋光环”中的OST、PSP主题和经典主题乐园外，其他数据如没特别说明都需要解压后使用，另外PSP的ISO文件中游戏的名称只能用英文和数字命名。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

长期不用PSP，电池处于无电状态，对主机会有什么影响么？

常州 Eric

PSP的电池是锂电池，很忌讳过度放电，长期空电搁置的话会大大影响电池的使用寿命。PSP长时间不玩，存放前切记先把电充满，这样在空气中慢慢放电，最少半年内是没问题的。

★•°★•°★•°★•°★•°★•°★

买3DS应该注意些什么？JS会不会动手脚？应该怎么预防？

桂林 文斯

就国内市场而言，未破解的主机受关注度往往不会太高，因此JS也不会下心思在里面做什么偷龙转凤的动作，加上3DS属于较新的机型，一般也不存在二手货的问题。但注意购买时商家可能会搭配各种周边捆绑发售，不良商家往往会把暴利和猫腻放入其中。



小编寄语

胧月

★在半个月内一下子补全了4季《生活大爆炸》，平均10秒就能有一个笑点外带多少叙述了宅男的那点事儿（当然别人是高科技），一追起来就欲罢不能地连着看下去了。

★尽管有《P2》攻略的重任在身，却还是抑制不住热血地去体验了《第2次机战Z》。（旁人：口胡！主角都追加武器了还叫"体验"？）有语音、有《天元》自然是够了，可主角的大招很长很脱力。顺带一提，本人舰队中击坠数最高的居然是奥兹玛，小不留神就积攒了600PP。

★Wii的后继主机被列入我的关注对象，理由其实蛮好笑的。吸引我的不是那传言中带6寸屏幕的手柄，而是想把NGC版的《永恒的阿卡迪亚》通掉。

LIKY

◆早起，买地沟油炸油条，切个苏丹红咸蛋，冲杯三聚氰氨奶，上班。中午，在食堂要一份瘦肉精猪肉炒农药韭菜和双汇香肠、有毒猪血，来碗翻新陈米饭，泡壶香精茶叶。下班，买条避孕药鱼、尿素豆芽、膨大西红柿，开瓶甲醇酒，吃个硫磺馒头。饭后在地摊上买本盗版小说盗版光盘，晚上钻进黑心棉被——最近网上流行的段子。

◆某天中午睡觉不小心落枕了，脖子痛了一个星期，按摩、刮痧、拔火罐、贴膏药全用上都不管用，真是痛苦的经历。

◆最近发现手机上的一款游戏非常有意思——《世界大战》（World War），可以全球联网对战，再一看原来一年前就已经出了，老土了。

苍穹

◎趁着本辑工作不多，把一直筹备的租房事宜敲定了下来。搬家、购置、打扫……一阵忙碌，虽然上下班的距离远了，但也希望可以借此让自己进入一个全新的生活节奏与状态。

◎《生化危机 逃出生天 生存》公布，手机平台的作品也就基本与国内玩家无缘了。当年公布的PSP版就这么消失了吗，老卡！不敢奢求原创，劣化移植个PS2版也好啊……

◎近期阅读：《图解日本妖怪大全》。由于最近在回顾PS版的《俺尸》，就顺便买了这套书来了解一些妖怪的基本情况，水木茂先生的书可说是入门的绝佳作品。妖怪不是迷信，而是一种民俗文化。

阿鲁

■刚刚截完稿就遇到一件令人十分生气的事，房东居然在没有任何征兆的情况下把房子给卖了，我们可是7月份才到期啊喂！结果新房东找上门来说马上就要搬进来，搞得我连休息都没顾上就跑去到处找房子……好吧，我要淡定，虽然房东先生既不厚道又违约，但身为新时代的新青年，我们应该以德报怨，息事宁人。在这里，衷心祝愿这位房东儿孙慢堂、前程死景、长命半百吧！

■希望新找的房子的房东不要像老房东那样，这一年一搬家我们耗不起啊！有木有，有木有！

马修

◆有些事情懒得说了，与其说得悲怆欲绝、义愤填膺，不如好好努力给自己拼出一个活路，最起码可以换来后代的幸福——就像西进运动中的美国人一样。

◆截稿前两天又被派去会展中心给《口袋玩家》寻觅赠品及制作厂家，于是又用两个下午走完了深圳会展中心的9个展馆，而每天回来又都要背上沉甸甸的、《辞海》那么厚的铜版纸质的产品目录——这两年的每次礼品赠品展会都和本人截稿日离得很近，使得我不得不每次都得用极短时间走完全馆全展台、还要和相关厂商商量价格互留联系方式什么的，还好我体力好，就当负重疾行锻炼了，呵呵。

◆鉴于一些误会，这里本人提一下：本人在百度贴吧的惟一ID是"上肥地李霞"，大家别再认错人了。

乌冬

◆《天元突破》里卡米那战死一幕真是太煽情了，当初看原作的时候每到那里都会哭得一塌糊涂，想不到这次《第2次机战Z》里又被感动一次，当最后关卡标题出来的时候，眼睛不知不觉就湿了，可恶。

◆最近大半个月都沉浸在《第2次机战Z》的世界里，以至于新番来了都浑然不知，看来该抽时间补补动画了，不过在此之前得先把一月份的给解决掉……



▲《玛利亚狂热》第二季中的一幕，话说《怪物猎人》的"捏他"在《绝望老师》里就用过了吧，新房你究竟有多喜欢《MHP》啊。

Juxi（美编）

◆五·一又到了，祝大家劳动节快乐。感慨一下：最容易过去的果然是时间！

◆如果一堆苹果，有好有坏，你就应该先吃好的，把坏的扔掉；如果你先吃坏的，好的也会变坏，你将永远吃不到好的。

◆遇事只要你往好处想你就会快乐，就像你如果掉进沟里，你都可以设想说不定刚好有一条鱼钻进你的口袋。

咕噜（美编）

◆五·一"的小长假提前一个月就被预约掉了，在广州工作的同学要来深圳逛街购物，她决定连续逛够3天，要把深圳购物最集中的地方逛遍，要狠狠地血拼一把，准备荷包大放血，听得我直哆嗦。汗……我要淡定，再淡定，保持清醒的头脑，捂紧荷包。

◆使劲赚钱，使劲败家，把每天都当世界末日来过。



◀妈妈给武装的！猜一下武装的是哪里？

酷洛洛

◎抓娃娃是个大坑，好童鞋切勿跳进去，否则就跟我一样：前段时间去街机厅花了150个游戏币，其中80%全扔到那万恶的娃娃机，最后才抓到这么一个白色河马，而且还是一同去的朋友抓到的，见我可怜才送给我，悲剧×65535。(PS：新入手的河马依然无法逃过被其他小编"羡慕嫉妒恨上勾拳"揉虐的命运)

◎《三国杀》近期十分火爆，而同类游戏也不例外，如今在街机厅居然发现名为《封神杀》的街机游戏，而且还可以联网。不过游戏方式与前者的区别，无非是卡片设计换一换、角色效果变一变，基本还是一个游戏。但就个人而言，这游戏的人设比《三国杀》好看一点，嗯嗯。



▶酷洛洛人生仅抓到的两个娃娃来个合照。

白菜

□很突然地搬迁了寝室。之前的房东在租代合约尚未到期的情况下，单方面将房子卖给了新房东。新房东也强悍到根本没看房就买了下来。于是我们只得在短短4天之内赶快找到了新房。在此对老房东竖起中指。

□趁着"乔迁之喜"，将原本房间的摆设格局变换了一下。现在每天可以躺在床上看24寸的大显示器。从笔记本的14寸屏幕突然升级上来，还有点不习惯呢。

□在楼下的面馆进餐时，抽中了只有8位的二等奖，获得40元代金卷。DNF五月份有抽奖礼包更新，我不要把RP浪费在这种地方啊。

□本周个人群内最高频率句子："你以为我是谁！"《天元》燃得一塌糊涂。

澄香（美编）

◆某次吃苹果的时候，不经意用小刀轻轻刮了下苹果表面，结果让我非常惊讶的是居然刮出一层厚厚的蜡。以前听人说苹果一定要削皮了才能吃，自己还有点不屑，偶尔洗一下就直接吃了。因为光从外观上判断打过蜡的苹果和没打过蜡的苹果没太大区别。在这里提醒一下大家，苹果最好还是削皮再吃。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

薛冬锐　昵称：LIMBO



性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《Clannad》
地址：江苏省如皋市如城镇如皋中学高三（13）班
邮编：226500
Email：657477611@qq.com
想说的话：小时候缺钙，长大后缺爱。

刘佳仪　昵称：洛卡伊

性别：女　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《最终幻想 危机之源》
地址：上海市黄浦区白渡路258弄2号1104室
邮编：200010
Email：ivwever@qq.com
想说的话：喜欢《黄金太阳》的都来找我吧！

孙贞卓　昵称：惑星の雨

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《传说》、《初音》、《MHP》
地址：北京市石景山区五里坨街道天泰老年公寓
邮编：100042
想说的话：ASL实在太给力了！谢谢小编的幸运之手送来的门票！

黄祖尧　昵称：监狱兔

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省高州市高州中学高三（3）班
邮编：525200
Email：137110580@qq.com
想说的话：谁能将3DS和NGP向我狠狠地掷来，我绝对不怪他！

谭斌　昵称：单纯

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《GTA》
地址：四川省德阳市孝感镇联合村一组
邮编：618000
Email：648348248@qq.com
想说的话：好吧……人家只是想要一张M3啦。

彭旭翔　昵称：Thea

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省韶关市武江区沙洲尾金贝苑5幢502
邮编：512000
Email：465422063@qq.com
想说的话：我写的不是回函表，是对中奖的期望。

只言片语　虽然有PSP的不在少数，而我又是游戏通吃，可依然找不到人联机，奇怪！（北京 海豚）

周任

昵称：见习骑士

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《英雄传说》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区工电路40号B2栋四单元201室
邮编：150000
想说的话：咱终于有PSP了！新的一年，继续鼎力支持《掌机王SP》！

林友鹤

昵称：鹤呵呵

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《重装机兵》、《口袋》
地址：浙江省杭州市下城区善贤路7号
邮编：310004
Email：447304532@qq.com
想说的话：小编们，用你们的明信片砸死我吧！

顾顶鑫

昵称：阿鑫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《寄生前夜》
地址：浙江省宁波市镇海区骆驼街道荣驼路448弄20号502室
邮编：315204
Email：wandou418696868@qq.com
想说的话：继续努力。

李可明

昵称：无名　2.0

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》
地址：广东省广州市白云区石井街石庆路388号
邮编：510430
想说的话：支持《掌机王SP》！

杨潮

昵称：人猎怪物

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《零之轨迹》
地址：重庆市沙坪坝区站西路融汇国际温泉城融汇泉景1栋28-2
邮编：400030
Email：yangchao1992629@163.com
想说的话：高考之前奋斗中，游戏要少碰，高考之后若考差，亲妈变后妈。

凌海商

昵称：final的眼泪

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》《皇牌空战》
地址：浙江省宁波市鄞州区洞桥镇上凌村第185号
邮编：315157
Email：464711234@qq.com
想说的话：很想中奖！

赵俊尚

昵称：星尘

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《高达无双》、《游戏王》
地址：广西百色市右江区白色高级中学
邮编：533000
Email：993716837@qq.com
想说的话：受学长鼓动，决心从本辑开始辑辑看《掌机王SP》！

尹志豪

昵称：汐戏

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《机战》、《游戏王》
地址：广东省东莞市光明路文教区33号
邮编：523000
Email：404225163@qq.com
想说的话：希望在NDS平台重制《火红》、《叶绿》。

容川

昵称：似水而归

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《洛克人》、《恶魔城》、《传说》、《逆转》
地址：广西桂林市七星区环城北二路58号36栋1单元703室
邮编：541001
Email：369194521@qq.com
想说的话：不要把玩游戏当职业，而是兴趣。

邓云皓

昵称：迷惘者ASTRAY

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《高达》、AVG、RPG
地址：广西梧州市蝶山区文澜路25号
邮编：543002
Email：dyhol4@126.com
想说的话：哦赖控，刚大木斯哒！



俗话说：N个人眼中有N个哈姆雷特（N=1000或10000），那么在前几辑带给大家小编个人的3DS体验后，玩家的实机游戏体验也陆续发来了，本辑我们就为大家刊载一篇。虽然对于裸眼3D不同的玩家个体会有不同的反应，但相信对优秀游戏的期待的心情都是一样的，那么，先看看本辑刊载作品中作者试玩的两款游戏的3D体验吧。

栏目主持：马修

3D世界，美不胜收

——3DS初体验

文 李杰

如果要用一句话来形象准确地形容3DS。我想说：“3D世界，美不胜收。”之所以会用这句老任的对手Sony生产的3D液晶电视的广告台词来形容3DS，是因为我实在找不出第二句来确切表达我对于3DS的感受了。3月3日，随着日版3DS价格从起初的3000多元一路跳水到2300（现在已经掉到了1800多），面对各大游戏论坛上已经入手了3DS的玩家对于3DS所展示出来的3D效果的描述，小弟我终于再也无法淡定了，抱着吃一个月泡面、睡一个月桥洞的坚定决心，入手了日版黑机+《街霸》+《WE》。在经历了快递3天的漫长等待后，我终于拿到了传说中第一台拥有裸眼3D效果的掌机——3DS。

没有真正摸到3DS之前，相信无论是谁对于3DS所能展示出的3D效果和这个所谓的裸眼3D技术都抱着不小的疑问——究竟是否真的像媒体报道得那么神奇、或者那么让人痛苦。亲身体验过后是否会被3DS所散发出来的力所折服呢？即便是以前玩过很多次的游戏，一旦变成3D之后乐趣应该马上也不一样了吧。因为钱的关系，我仅仅只入手了前面提到的两款游戏，我也就以这两款游戏的亲身体验来向大家叙述3D之后带来的全新游戏体验。

超级街头霸王Ⅳ 3D

在玩《超级街头霸王Ⅳ 3D》（以下简称《SF4 3D》）之前，我已经先后玩过X360版和PC版的《街霸4》了，所以个人对于这款基本在每个热门平台上都出了一遍的格斗游戏并不是很看好。只是由于先前那个制作人声称3DS的《SF4 3D》用上了3DS的80%机能，以及其相对其他首发游戏低廉的价格……好吧，我承认有时候广告和小便宜对



我这样的人是真的很有用，所以才掏出银子买下。

虽然我当初为要不要买下《SF4 3D》经历过复杂的心理斗争，但事实证明我还是做出了一个正确的选择。首发的几款游戏中，《SF4 3D》绝对是最值得大家入手的厚道游戏之一。由于经历过360版和PC版的洗礼，所以对于号称运用上了3DS 80%机能的《SF4 3D》的画面我个人的感觉倒不觉得很是惊艳，甚至第一眼看上的时候还有点悲观，尤其是和PC版的高画质下的人物出场特写画面一比的话，3DS中的人物特写画面多少显的有点磕　——尤其是最后的最终BOSS塞斯的那个背景让人怎么看都觉得像PSP游戏。但好在这是在掌机上、而且还是在任天堂的掌机上，所以多少应该还是能让人感到满意和知足了（顺便应该让人对Sony的NGP充满更多的期待），而且随着游戏的逐渐深入、游戏时间的逐渐增加，愈发觉得《SF4 3D》在色彩和光源处理方面的强大。如果不是有家用机和PC版先入为主，这个画面真的算是很不错的，至少在掌机上那也是前无古人的表现了。



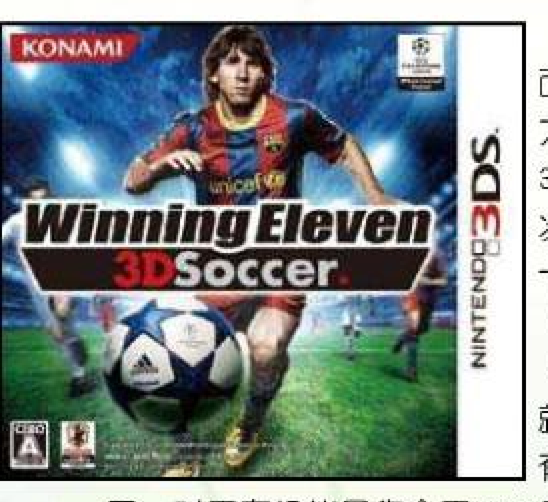


拿到游戏之前另一个担心，是因为本作是格斗游戏，在3D的表现力上相比其他游戏会不会稍显逊色，因为我一直以为赛车游戏这样的竞速游戏才能很好体现3D的效果，但事实证明，即便作为一款格斗游戏，《SF4 3D》在3D方面的表现还是非常令人赞叹的。在传统模式下打开3D按钮的话，就会感觉象是操纵两个小人在一个火柴盒大小的小房间里战斗——立体感并不甚明显。但是当你将游戏模式切换成游戏中为了加强3D效果特别增设的3DS独有的斜45度角的3D游戏模式后，你会发现立体感非常非常强烈，这种立体感觉完全不同于传统模式下那种简单的凹凸感，而是加深了整个背景和人物之间的间距感，非常真实，游戏的时候就好像是站在两个人物的背后看着现实中正在上演的斗殴一样，非常刺激。最让人感动的是在这个游戏模式下，背景会真正变得立体起来，原本在传统模式中只是象纸片一样单薄的背景在这个模式下就有层次了，背景随着人物的移动而不断产生变化，你甚至可以清晰地看到原来背景中看不到的每一个细微之处。而且《SF4 3D》也是3DS首发的几款游戏中惟一支持Wi-Fi网战的游戏，配合触摸屏的一键出招，即便是再不擅长"《街霸》系列"的玩家也能打出漂亮华丽的连招，只不过在网战的时候面对清一色的无限波动加升龙流有点让人泪流满面……总的来说，3DS版《SF4 3D》在兼顾手感和保留原作华丽的画面风格的同时，又最大程度地将3DS的3D效果发挥到了极致，再配合可以Wi-Fi免费全球网战，使本作成为10款3DS首发游戏中性价比最高的一款，对于广大拥有3DS的格斗爱好者来说更是一款不可错过的格斗大餐。



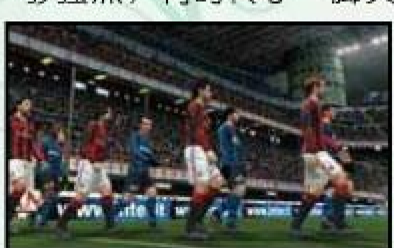


胜利十一人 3D



比起画面相当给力的《SF4 3D》，这次的《胜利十一人 3D》（以下简称《WE3D》）就显得多少有点坑人了，对于在机能号称介于NGC和Wii之间的3DS上，出现PSP级别的游戏画面，多少让人对Konami的制作诚意和制作能力打上一个大大的问号。不过好在同Wii上的体感《WE》一样，3DS版《WE3D》的卖点同样不在画面而在于3D这个大大的　头。虽然本人对于游戏阉割了一球成名模式极为不爽，但还是不得不承认，单从3D效果而言，《WE3D》还是做得非常不错的，3D后的《胜利十一人》着实给人带来了耳目一新的感觉。

虽然游戏中自带了从常规的“宽”到“近”、“球员”的几大常用视角，但本人感觉，要想真正体验《WE3D》的　力还是非纵远这个视角莫属，这个视角下的3D最具有真实性。该视角下，当你开启3D模式后，整个球场上的人和事物会变得立体起来，球员不再是简单的贴图，而是会整个立在球场之上，球的运行轨迹也更加真实。球场上的每一个人、每一个动作都会变得很清晰，玩的时候仿佛置身于真正的球场之上。以往在玩《WE》的时候最大的感觉就是空间感不够强烈，有时传了一脚具有隐蔽性的好球不得不借助游戏中的雷达才能看到好的空挡和位置给自己的球员传出有威胁的传球。而在3D化之后，这一问题得到了有效的解决，你玩的时候根本不用再把目光瞄向多余的雷达，比如当你的前锋在接应到本方从中后场方向的传球之后，你可以很轻松地看到场上所有球员的站位，中场有多少人，后防有多少人，哪里是防守的真空地带，哪里存在漏洞，从哪里突破比较容易，从哪里传球又比较合理。增加了游戏的投入感、空间感大大增强，带来的好处就是之前的越位位置十分磨楞两可，如今可以一目了然。而在过人的时候可以更随心所欲地做出各种各样华丽花哨的过人动作；在射门的时候，可以更精准地瞄向球门的任何一个位置……



总之，光靠简单的文字是十分难以形容3D之后的《WE》的　力的，如果大家有能力而且对于足球游戏有爱的话，建议大家还是亲身去实践体验一把3D的《WE》的　力。最后也容许我非常郁闷地吼上一句：“《WE》这样适合网战的游戏竟然不支持Wi-Fi！Konami你真……





今天为止，我拿到3DS已经一个多月了，这一个多月来3DS给我带来的期待（一个月前开始等发售）、欣喜（终于掏钱买到机器）、震撼（玩上3D游戏）、郁闷（机器价格不断跳水几乎是一天跳100）再到平静（麻木），真的是用语言难以形容。我也不得不承认，3DS的首发游戏素质和阵容之弱实属罕见，本人犹豫再三发现没什么值得期待的游戏。而机器内置的《AR》和《脸庞射击》等小游戏的异常出彩以及很多人玩这些内置游戏时间远超过《SF4 3D》、《WE3D》等多少显得有点尴尬。不过对于一款新生的掌机来说，3DS的表现已经足够出色，我们在3DS的身上看到了裸眼3D、AR技术、螺旋定位等创新，也看到了双屏、Wi-Fi对战等延续，我们有理由对3DS抱以更多的期待，希望在3DS上也能象它的前辈NDS上一样，开创出更多更新奇的游戏玩法的同时，也能诞生出更多不朽的游戏名作。

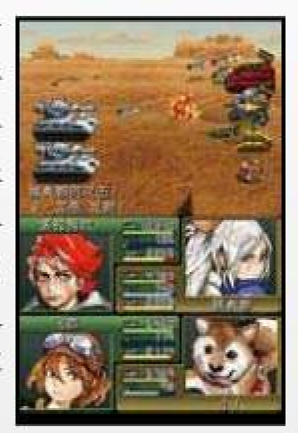


NDS 重装机兵3

厂商：角川Games　类型：RPG

评论人：奔跑的纸鹤　评分：9

作为系列正统作品，本作将系列的两大精髓——撼动人心的剧情和战车的收集改造展现得淋漓尽致，12辆战车的入手方式和性能各不相同、还可以改造出不同的形态，相信系列粉丝都会非常满意了。猎人的能力影响以及摩托车上可以直接使用道具的设定，让本作的搭配组合方式更为丰富。C装置的能力也比以往任何一作都重要，甚至可以让玩家像敌方BOSS那样一回合发射复数的火力。强调混战的战斗模式配合拦截武器，更将战斗推向了高潮。车辆自身能力、固定武器、双引擎这些设定大大平衡了各战车间的性能。职业上，新加的摔跤手和艺术家都表现得很出色，众多职业的造型也各不相同，能力的导入更给不同职业赋予了不同的特色。与如此多高性能高能力的角色、战车对应的，是敌方更加强大，有时甚至会让玩家绝望。一些系列经典赏金首的回归也给了玩家一种似曾相识的亲切感。如果说不足，就是在游戏中有斜方向路线却没加入斜向移动的设定，一些掉落概率过低的上级装备实在有点骗时间的嫌疑。但瑕不掩瑜，整体上说本作的素质还是相当高的，对得起"重装机兵"这个给无数玩家留下美好印象的大名。



psp SD高达G世纪 世界

厂商：NBGI　类型：SLG

评论人：文学君　评分：10

本作无论从画面还是游戏的耐玩性，都算得上是PSP的上乘游戏之一，游戏秉承了系列的传统，捕获、改造、开发和解体等统统保留下来，还可以通过不同的MS设计出新的机体。使玩家可以选择自己独爱的战舰和机体驰骋在各个不同的世界里与主角并肩作战。

本作最大的亮点是通讯交换设计机体的资料，这样就能和自己的好友交换没有开发过的机体，与同伴协力，以更高的效率来开发出更多的机体。本作的画面简直是无可挑剔，不论是主角还是NPC，攻击、躲避还是防御都做得魄力十足，同部作品的机体连携攻击的场面更是让笔者激动得泪流满面。细节方面，在前作当中无论是战舰还是高达都是一样大小，本作则很细心地把战舰还原到恰到好处的比例。如果实在要说本作的缺点：那就是太杀时间了，笔者算了下通关时间也就大概40个小时，但如果是高达饭的话，应该更长……



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



《机战》确实是能够勾起80后男性灵魂深处热血的游戏。当我询问负责攻略的乌冬机体出场阵容时，身为UC粉的他毅然排出了超级系大军，多得我眼睛都被闪瞎了。果然热血就是男人的浪漫。

一个朋友玩了这次的《机战》后，责怪我为什么没给他推荐XX动画和XX动画，接着扬言要去看完《高达00》和《反叛的鲁鲁修》。好吧，我只知道这两部片子算上一、二部都是年番（52话左右），有得他受的。



日版

梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

●简易目标锁定表

敌人Lv	1～9	10～29	30～49	50～74	75～99	100～124	125～149	150～174	175～200
光碟Lv	1～6	2～9	5～12	8～15	11～18	14～21	17～24	20～27	23～30

●单手射击系武器Lv30光碟获得法

短枪（ハンドガン）	パワーショット	自由任务：新造极秘の暴走重机	途中掉落	全职业	∞
	ヒットショット	EX任务：炎兽の咆哮	BOSS箱	战士	S、∞
	ロングレンジショット	自由任务：热带雨林の猪突兽	BOSS箱	战士	∞
	セイブショット	EX任务：炎兽の咆哮“B1、B2、B3”	途中掉落	全职业	S、∞
	エレメンタルショット	交换任务：机械惑星の秘密结社	－	全职业	随玩家等级变动
弩弓（クロスボウ）	ヤック・パウガ	自由任务：雷雪降る浸食孔	途中掉落	全职业	∞
	ヤック・ヒッガ	EX任务：极幻の大攻势	BOSS箱	枪手	S、∞
	ヤック・ロンガ	自由任务：修罗の谷	BOSS箱	枪手	∞
	ヤック・セイガ	EX任务：漆黒の狂想曲“VR・1号ファームプラント”	途中掉落	全职业	S、∞
	ヤック・ザッケンガ	交换任务：机械惑星の秘密结社	故事模式全破后	全职业	随玩家等级变动
投刃（カード）	リキセイシキ	EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ6”	途中掉落	全职业	－
	キュウセイシキ	自由任务：圣域の回廊	BOSS箱	法师	∞
	チョウセイシキ	自由任务：遗迹の奥に眠るモノ	BOSS箱	法师	∞

	ユウセイシキ	自由任务：太古からの侵略者	途中掉落	全职业	∞
	ゾクセイシキ	交换任务：机械惑星の秘密结社	故事模式全破后	全职业	随玩家等级变动
机关枪（マシンガン）	パワーフィーバー	EX任务：第四の封印装置	途中掉落	全职业	S、∞
	ヒットフィーバー	自由任务：最果ての实验基地	BOSS箱	勇士	S、∞
	ロングレンジフィーバー	自由任务：狂う珍兽	BOSS箱	勇士	∞
	セイブフィーバー	EX任务：JUMP 邪王降临"坑道"	途中掉落	全职业	S、∞
	メセタフィーバー	交换任务：机械惑星の秘密结社	–	全职业	随玩家等级变动
	メセタフィーバー	称号"ザ・ミリオネア"	所持金超过10,000,000	全职业	–

PSP 日版

苍翼默示录 连续变换II

ブレイブルー コンティニュアム シフトII

●对CPU战小诀窍

在任何与CPU角色对战的模式下，对战中按下挑衅键，可以立刻补满能量槽，每局限一次。

●破防点数更正

在上辑的攻略中，破防点数一览表里Bang与Hakumen的点数出现了错误。在《连续变换II》中两人的GP值已由6点减少到了5点。以下是正确的一览表：

角色	最大数量
Ragna	5
Jin	5
Noel	4
Rachel	4
Taokaka	4
Tager	10
Litchi	5
Arakune	5
Bang	5

角色	最大数量
Carl	4
Hakumen	5
Λ-11	5
Tsubaki	5
Hazama	4
μ-12	5
Makoto	5
Valkenhayn	4
Platinum	5



● "助けて！ココノエ博士"

在故事模式完成BAD END后，将会进入"助けて！ココノエ博士"的环节，在这里九重博士将会给大家到达TRUE END的提示。另外在这个环节登场的角色性格与正篇中会有很大差别，对《苍翼》世界感兴趣的玩家可不能错过。

● "教えて！ライチ先生"

在故事模式选择界面下可以选择到"教えて！ライチ先生"的界面。这里是由Litchi和Taokaka解说《苍翼》世界观的地方。TIPS1是前作的所有解说，TIPS2则是本作新增的解说。以下是所有章节的出现条件：

章节	出现条件
第一话	最初出现
第二话	"Bang篇"与"Carl篇"完成率超过50%，并且已欣赏第一话
第三话	完成"Jin篇"的TRUE END，并且已欣赏第二话
第四话	完成"Ragna篇"与"Taokaka篇"的TRUE END，并且已欣赏第三话
第五话	观看"Tsubaki篇"的"助けて！ココノエ博士"环节，并且已欣赏第四话

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

本辑发售表中值得关注的是NDS的《恶魔幸存者2》和PSP的《圣骑战史》均确定了发售日。NDS上的《卡比》新作终于确定名称为《集结！卡比》，玩家可以在“前线狙击”中一窥本作的初次情报。5月上旬三个平台上都没有游戏发售，届时玩家会迎来一段难熬的空档期，不过4月下旬的《最后的约定物语》和跟日版同时发售的中文版《啪嗒咚3》都非常耐玩，应该能帮助玩家撑过去。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年5月					
12日	钢铁潜水员	スティールダイバー	Nintendo	SLG	4800日元
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo Games	FTG	6090日元
19日	动物乐园 打造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	SLG	4980日元
19日	幽灵行动 影子战争	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	SLG	6090日元
26日	海贼王 无限航路SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	A・AVG	6090日元
26日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
2011年6月					
2日	触摸！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	SPG	4800日元
2日	生化危机 佣兵 3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	ACT	4800日元
2日	数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化	数独と3つのパズル ーニコリのパズルバラエティー	Hudson	PUZ	3990日元
9日	钓鱼	FISH ON	Ascii Media Works	SLG	5040日元
16日	塞尔达传说 时之笛 3D（暂名）	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D（暂名）	Nintendo	A・RPG	4800日元
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	パックマン＆ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT	5040日元
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ3D	MMV	SLG	3990日元
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	RPG	6090日元
2011年7月					
7日	剑、魔法与学园物3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	RPG	5880日元
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	售价未定
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
发售日未定					
未定	生化危机 启示录	バイオハザードリベレーションズ	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D[ドリーム ドロップ ディスタンス]	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年5月					
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～	GameOn	RPG	5040日元
26日	财宝逸闻 机械遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	AVG	5040日元
2011年6月					
16日	工作与主题公园	おしごとテーマパーク	Culturebrain	SLG	4389日元
23日	网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋	テニスの王子样 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion	Konami	AVG	5250日元
30日	花店物语	お花屋さん物语	Columbia	AVG	5040日元
2011年7月					
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ！！ 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	6279日元
2011年8月					
4日	汽车总动员2	カーズ2	Disney	RAC	5040日元
2011年					
未定	集结！卡比	あつめて！カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元

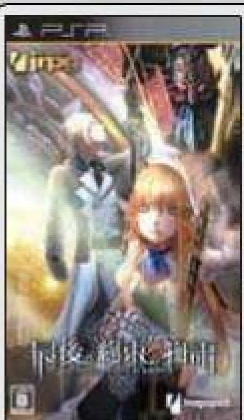
近期焦点



最后的约定物语

4.28 ◆Image Epoch◆RPG◆6279日元

期待度：B



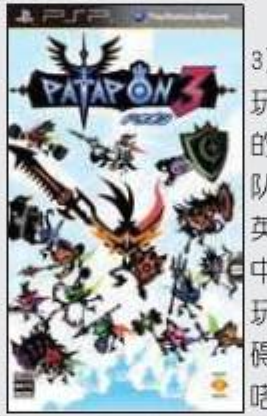
打着“振兴JRPG”口号的本作在战斗画面上看比较传统，实际上还是有不少的新意：敌对心变化系统、消耗魂之力的特技、开放式的任务、各角色所导向的分支结局等。在濒临亡国的危急时刻，同伴一旦阵亡就无法复生，这种残酷的背景下能够表现出怎样的剧情也很令人期待。



啪嗒嘭3

4.28 ◆SCEJ◆RPG◆4980日元

期待度：A



相比前两作，《啪嗒嘭3》更注重RPG与联机要素，玩家在游戏中要扮演由神化身的啪嗒嘭英雄，带领啪嗒嘭小队与邪恶之物统领的7位黑暗英雄展开对决。此外本作亚洲中文版与日版同步发售，国内玩家们可以彻底摆脱语言障碍，与好友一起尽情享受《啪嗒嘭3》带来的乐趣。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年4月					
28日	最后的约定物语	最后の約束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
28日	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	RPG	4980日元
28日	少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人	乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー	Alchemist	AVG	7329日元
28日	晨曦时，梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG	5985日元
28日	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮	Starfish	RPG	5040日元
2011年5月					
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	AVG	6090日元
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル ー魔枪の军神と英雄战争	Atlus	S·RPG	6279日元
19日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	5670日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
26日	预备出阵！恋战	いざ出阵！恋战	Quinrose	AVG	5985日元
26日	纯白交响曲 六角之花	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	Comfort	AVG	6090日元
26日	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
2011年6月					
16日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S·RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	Quinrose	AVG	5985日元
23日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
30日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
2011年7月					
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S·RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年8月					
4日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
未定	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	售价未定
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
2011年夏					
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台



10[illegible]

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	解放之剑 雷克斯
生化危机 佣兵 3D	海贼王 无限航路SP
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	绿灯侠 机器猎人的崛起
心跳水浒传	鱼之眼3D
秋叶原之旅	动物乐园 打造动物园吧!

随盘附送



PSP ISO

第2次超级机器人大战Z 破界篇

猛虎！高校暴力教师

NDS ROM

战斗与收服 口袋妖怪打字

乐高大战 忍者出击

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《二之国 漆黑的魔导士》OST等着你。

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

第2次超级机器人大战Z 破界篇	Persona2 罪
	猛虎！高校暴力教师





热血最强

《太空战斗机 爆裂》极限高分视频（下）



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《第2次超级机器人大战Z 破界篇》演示的战斗动画欣赏部分里，最后一台机体打出的伤害是多少?

A.6610　B.5530　C.4420



3名

PEGA
精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年5月24日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第159辑上公布，敬请关注。











本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司
北通 BETOP
PEGA

《掌机王SP》第155辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
太原市	马暄昊
上海市	陶卓君
廊坊市	徐普润
广州市	杨洪
大理市	张炜东
大连市	钟鹏

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
上海市	陈磊
太原市	郭威
杭州市	石嵩
高州市	吴宗霖
南通市	杨诚
绍兴市	张一鸣

二等奖 5名 北通动力堡垒

城市	姓名
上海市	顾怿韬
厦门市	黄弘彦
昆明市	黄劭杰
长春市	田现鹏
杭州市	袁文伟

《掌机王SP》第155辑DVD问答—中奖名单

答案：B　3名

城市	姓名
珠海市	邓俊杰
合肥市	李沁杰
北京市	张剑



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

《卡牌·桌游》 VOL.11

16开全彩80页 附送mini-CD

卡牌桌游专门志最新一辑5月上旬上市，为大家带来最新的卡牌与桌游内容。

绝对卡牌

龙长老赛制新玩法——《万智牌：指挥官》
《新非瑞克西亚》机制介绍
看牌讲神话——《游戏王》中的日本大神

热门桌游区

美索不达米亚文明之旅——《两河流域》
《三国杀》结算规则案例讲解——《风》扩展篇
桌面版的文明——《历史的巨轮》

桌游上手区

百鬼夜行，群魔乱舞
谁是海上最精明的商人——《海上丝路》
骰子堆砌的文明——《骰越世纪：青铜器时代》
全面进化的战斗——《死亡前线 闪电战》
燃烧吧！德古拉的怒火！——《德古拉之怒》
口袋里的战争——《口袋战争》

5月上旬 全国上市！

《怪物猎人狩猎志》 VOL.10

16开全彩24页 双DVD

双DVD视频大餐 3小时精彩影像

本辑《怪物猎人狩猎志》附送两张DVD，收录超过3个小时的精彩影像，包括探索《MHP3》隐藏世界，另类卡位战法，众多达人玩家的高超演示，同时还有Cosplay团体的现实版怪物猎人表演……绝对让你看得过瘾。这次还特别收录东京电视台的人气狩猎节目——"一起狩猎吧！"的多期精彩内容，爆笑非常，猎人玩家不容错过。



口袋玩家 VOL.42

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志！224页，32开。

DVD精彩收录：《口袋妖怪打字DS》游戏演示+2011剧场版预告2+《宠物小精灵BW》最新动画+《DP》补完。

游戏看台

战斗与收服 口袋妖怪打字DS

用蓝牙键盘/虚拟键盘，来感受紧张激烈又不同以往的口袋妖怪收集战斗

口袋教室

在线对战软件PO与PBO

听说过PO与PBO但不知道，或者知道但不了解具体操作，本辑我们来为大家做一个系统的介绍。

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之草系

看起来是植物的口袋妖怪们，自有其强大之处，本辑来探析草系的6名强者。

Pokemew 青之救助队——忆魂调

反转的世界，黑暗的彼端，当与自己的黑暗面合体后，就会拥有平常难以获得的能力……

5月12日 全国上市！

精美赠品：

口袋玩家圆珠笔

ISBN 978-7-89476-649-6
9 787894 766496
本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-89476-649-6
掌机王立夏光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）